电子游戏与电脑游戏

科学时代

2001.4

● 完全攻略

「勇者斗恶龙怪物篇 2
DRAGON QUEST
MONSTERS 2」

● 卷首特辑



● 最速ENDING攻略

「恐怖感应 2」

FEAR EFFECT 2

THE LEGEND OF ZELDA 萨尔达传说「GB」完全攻略

ISSN 1005 250X







《电子游戏一点通》





菜鸟的良师、高手的益友!

《电子游戏一点通》第一辑好评热卖中

《电子游戏一点通》第一辑经过"电子游戏与电脑游戏工作室"长期策划并精心编辑现已隆重面市!"一点通"以VCD光盘的形式为大家介绍当今游戏业界最热门的资讯,无论你是高手还是菜鸟,"一点通"都会为你提供最为体贴的帮助与享受!!!内容如下:

1. 介绍最新游戏的精彩动画片段,其中包括KONAMI的跨世纪超大作《燃烧战车2》的动画片段演示,以及SQUARE全力制作的超华丽动作游戏《保镖》的CG动画。
2. 披露SUMMY的超热门2D格斗《罪恶克星X》全角色连续技。
3. CAPCOM格斗游戏日美大赛尽显各路格斗豪杰之本色。
4. 在经典回顾中收录了电影版《STREET FIGHTER》的经典MTV。

内容丰富 VCD + P64别册 超值享受

2001

定价仅为 8.50 元

千万不要错过哦!

欢迎邮购

《电子游戏一点通》

每本定价:8.5元整 另加邮费2元

订阅全年 总计:102元整 免收邮费!

100085
北京清河邮局062信箱
《电子游戏一点通》编辑部

您可以 —这样

也可以 —这样

(010)62924382

咨询方法

1 0 0 0 8 5 中国人民邮政汇款通知

汇款金额	人民币(大写) 拾元伍角整	
收款人详细地址	北京市清河邮局062信箱	
收款人姓名	邮购部	
汇款人详细地址	北京市西直门内大街12#	
汇款人姓名	张恒	要否航空

金额要紧接人民币三字大写,数字间不留空隙

汇款人简短附言:邮购《电子游戏一点通》

邮政编码

卷首语

GAME IS LIFE 游戏是生活

写完了读编的刊头，居然又要来写这期的卷首，在主编威严眼光的注视下，我终于放弃了逃避的念头。既然已经扛下了编读，那么第一期的卷首 JOJO 也就只有责无旁贷地拾起来。想来 CLOUD，LASER 他们在下期或者下下期应该也会受到相同的折磨，心理终于也平衡了一些。于是，拿起笔来——却不知道该跟读者说些什么。怎么样？新学期的生活还适应么？最近有没有玩到什么特别有意思的游戏？那几个好久没见的老友，是该找时间给他们挂一个电话了吧？如果你已经有了喜欢的女孩，那 JOJO 个人的意见还是早点向她表白的好……喊，我都在乱说些什么？语无伦次的时候，还是聊聊我们的杂志吧。

四月的杂志又变了，大家来信表示拥护的游通社再度扩版，虽然只扩了两页，可是已经是我这个社长能向主编争取的极限了。"卷头特辑"是本年度改革的重点，希望大家能够多给一些意见，以后应该会在读编栏目加以专题的讨论吧。有的读者来信说，杂志三月份改版以后有了一些"复古"的感觉，有了 97 年，98 年杂志的感觉，我想，这说不定也是变革的一种必经之路吧，我们不想追求形式上的特异，只想要做一本真正对玩家来说有趣而有用的杂志。希望每一个字都能变得有趣，希望每一篇文章都有确实的可读性，我们是为了这样的目标在努力着。对于改版，不想再说更多的什么了，好或者坏，大家都能很清楚的看到。这一瞬间不知道该写些什么，忽然觉得，很想跟大家讲讲自己的事情，自己的感受。认真的，不象在读编里那样，净是在开玩笑，净是在犯贫的说。

来北京以后的生活既在意料之中，也出乎意料之外。风果然是很大的——在南京就已经听说了，可早春的北京比想象中的要更加暖和一些，只穿着一件毛衣的 JOJO 在编辑部里居然觉得还有点热。编辑部就象美国肥皂剧里的剧情一样洋溢着轻松和欢快，廉价的音箱里总是响彻着超热血的背景音乐以及时时穿插其中的大呼小叫。一边的 CLOUD 和 LASER 还在跟版式咬牙切齿的较劲，另一边星辰已经在 SNK VS CAPCOM 里连续地痛宰那个伪圣殿骑士 PALADIN 了。编辑部似乎又总是那么繁忙和紧张，眼前不停穿插的人影告诉我每个人都在为自己的工作玩命地忙碌着，而他们工作的表情就好像是孩子在游戏一样，那样愉快，那么骄傲。

这样的日子，也许就是我曾经最期待的吧。热闹的编辑部，相同兴趣的年轻人，游戏，漫画，笑声……梦想和现实从未如此的接近过，虽然有时候也会觉得迷惑，可是现在我真的相信，我是朝自己想要的目标努力着，把握着自己的未来。能够和游戏为伴，能够靠游戏找到这么多的朋友，能够把游戏当成自己的工作，我是幸运的，真的很幸运。

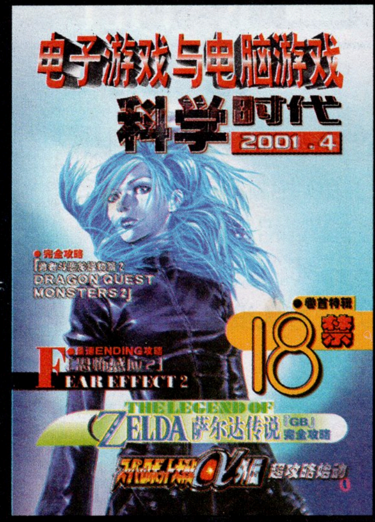
我们背靠着梦想工作，游戏是生活。

MADJOJO

电子游戏与电脑游戏

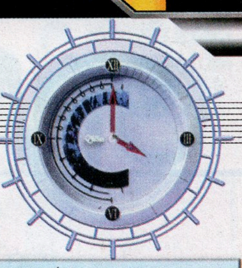
TV&PC GAME

科学时代 2001.4 期
(总第 74 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖淦龙 冠文 席明强
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24-165
出版日期 2001年4月15日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字04号
电子邮件信箱 carlife@ihw.com.cn
总编辑室 0898-5349204
社址 海口市公园路3号明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0351-7066387
0898-6745593
读者热线 010-62924382
邮购地址 北京清河邮局062信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.4
电子游戏与电脑游戏



卷首特辑 LASER、DRAGON

业界新闻 E·T、星辰

新游戏介绍 星辰

超攻略道场 E·T、PALADIN、CLOUD等

编读往来 MADJOJO

掌机乐园 LASER

名作大家谈 MADJOJO

王者之书 DRAGON

漫园 LASER

网海纵横 CARL WANG、Kyoui

纵横四海 DRAGON

还好，这只是游戏

天黑得很，天上虽然有月亮，却也被乌云遮得惨惨淡淡。我一个人走在空无一人的小巷里，不时有风吹过来，很冷，冷得刺骨。我打了个寒颤，紧了紧衣服，继续往前走。忽然不远处的一团黑影引起了我的注意，看上去像是一个老人弯着腰，瑟瑟发抖。我走上前，拍了拍他的肩膀："有什么我可以帮忙的吗？"他没有回答，只是慢慢地回过头来。天！这是一张什么样的脸啊？双目呈呆滞的白色，分不清哪里是眼白哪里是眼仁；额头不知道被什么削去了一半，隐约还可以看见白色的脑浆蠕动着；双颊的肉早已经腐烂，若即若离地贴在面骨上，几只蛆虫在忙碌地进进出出……更可怕的是——"他"还活着！！我猛地向后退了一大步，手心里粘粘的，不知是冷汗，还是沾到了什么。那个生物的口中发出如野兽般的嘶吼，猛地站起身向我扑过来，在他呆滞的眼神中，我分明看到，那是看着食物的眼神！我回过身，身后却已不知什么时候站满了那种可怕的生物，都在横伸双臂，向我扑来。我想喊，却嗓子发干，舌根发紧；我想逃，却双脚发软，用不上劲。我无奈地闭上眼睛，不知道有多少手和牙齿在撕扯我的肉体……GAME OVER，RESET，还好，这只是游戏。

我是一个出租车司机，在大街上闲逛了半天，也没有拉到一笔生意，真的是无聊透顶。天上的太阳晒得车皮发烫，道路发软，晒得我头晕脑涨。"＊＊的，这是什么鬼天气！"我骂了一句，开始感觉到烦躁异常。幸好，生意上门了。主顾倒是没看清眉目，说的一句话却让我听得很清楚："一定要准时！"。这不成问题，我加大油门，向目的地驶去。SHIT！红灯。我不情愿地把车停住，点上一只烟，无聊的等待让我又开始烦躁。又是红灯！才不管它呢，一点油门，我直冲了过去。几辆来不及闪躲的小车被我无情地撞到了一边，一群正要过道的行人被我吓得大呼小叫……原来还可以这样，感觉真是太爽了！只要准时，管它什么车，管它什么人！我感觉全身的血液都冲到头顶上，把油门踩到紧底，心里面只有一个字——撞！于是，无数幢崭新的小楼变成了断壁残垣，无数处热闹的小摊变成了一片狼籍，无数辆漂亮的小车变成了废铜烂铁。终于，有人倒在我的车轮下，飞速旋转的车轮毫无情面地碾压而过。瞬时间，一个活生生的人变成了一团毫无意义的血肉。一个，两个，老人，孩子，孕妇，溅起的血染红了我面前的车窗……GAME OVER，RESET，还好，这只是游戏。

然而，生活中不仅仅只有游戏。

然而，游戏中的生活却又如此的残酷，而又真实。





18禁

JUAN SHOUTEJI

创意／《电子游戏与电脑游戏》工作室

文字整理／laser

我不知道正在成长的孩子们玩到如此的游戏会对他们产生何等的影响。我可以说我们大了，我们可以玩这样的游戏。我们可以在《生化危机》里面品味到生存的危机，可以在《铁拳》里感受到连击的快感。我们可以分清什么是好，什么是坏。我们可以分清什么是黑，什么是白。可那些18岁以下的孩子们呢？在他们血花四溅地轰掉恶心的僵尸头颅时候，在他们面对唯暴力至上的黑暗世界观的时候，他们会怎样？我不愿去想，也不敢去想。在日本，在美国，这样的游戏会被打上"18禁"的封条，不会随意的卖给任何一个来买游戏的人。这样做，无非是避免有些游戏里面的有些东西影响到那些正在成长，正在对世界抱着各种各样幻想的孩子们。而在我们这里，情形就大不一样了。这次，我们做这样一个特辑，就是想把这些所谓的"18禁"游戏彻底地剖析一下，把藏在它们身后的黑暗的东西掏出来，让大家看看，到底有什么会影响到那些世界观还不太成熟的孩子们。认识了，才可以去批判，不是吗？

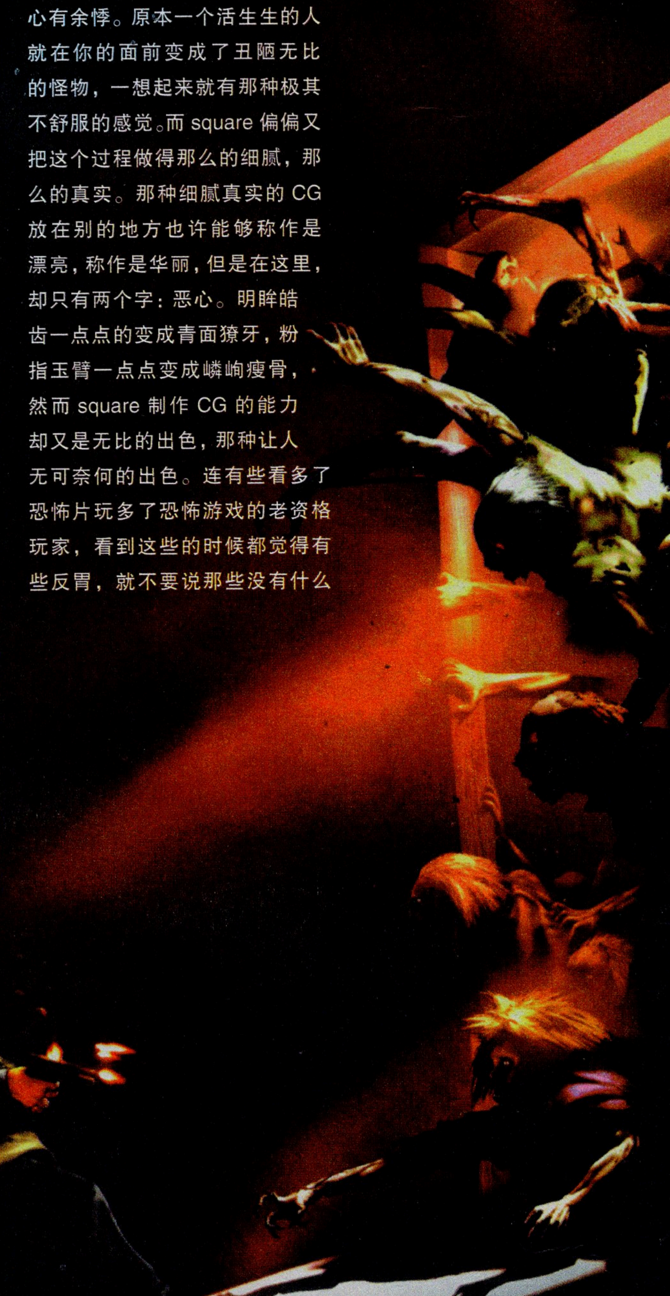
还有没有没玩过"18禁"游戏的孩子？也许还有？

你所知道的"18禁"游戏

能够众所周知被扣上"18禁"帽子的游戏，无非逃不过四个词：恐怖、血腥、暴力、色情。最后一个词太过于敏感，我们是不会在这里谈论的。而能够和前三个词扯上边的游戏，简直是太多太多了。下面就让我们分别地来说一说——欢迎开始我们的"18禁"之旅。

《生化危机》系列 估计大家一定会猜到我们在开始就要说起这个游戏系列。这是因为这个游戏系列简直是太有名太有名了，而且也是太……恐怖血腥了。从一代、二代到三代、维罗尼卡，《生化危机》的制作者从始至终追求的就是——恐怖的感觉。灰暗狭窄的街道，涂满肮脏血迹的门窗，不远处低声的嘶叫，间或吹过的风声……这是在营造气氛；忽然间破窗而入的僵尸，猛地从车厢里伸出的鬼手，从黑暗处不声不响扑出的僵尸犬……这是在追求那种"猛地吓一跳"的出其不意的惊吓；然而那个在身后紧追不舍，说不定在何时何处破门而入的追踪者，简直如噩梦一般，无时不刻萦绕在周围。这种渗透在整个游戏期间的恐怖，不具备一定心理素质的玩家，一定是承受不了的。这种小心翼翼，这种噤若寒蝉，这种惊悸，这种悚然，我不知道如果让未成年的玩家接触到这些，会产生什么样的影响，会产生什么样的感觉。别说是未成年的，就说是打完《生化》半夜不敢一个人去厕所的成年玩家，我见过的也不是一个两个。还有就是血腥。整个《生化危机》系列中，子弹与碎肉齐飞，浓血同雨水一色的场面随处可见。就是为了手持无限弹麦林手枪，轰掉所有僵尸脑袋，追求那种刺激的感觉的玩家也是大有人在。一枪引爆汽油桶将一群僵尸炸得血肉横飞，一发火箭弹将僵尸轰得只剩下下半身在地下蠕动，手持重机枪将舔食者堵在角落里疯狂扫射……这种事情，恐怕每个玩家都做过，而且经常乐此不疲吧。当然我们必须承认，《生化危机》系列在恐怖和血腥的背后，还藏着很深厚的东西。庞大的故事背景架设，细腻的情感细节描写，如UMBRELLA公司的处心积虑，如各个机构之间的勾心斗角；再如克莱尔与克里斯的兄妹情深，如里昂和爱达的生死绝恋……这一切，如果我们能够玩深，玩通，玩透这个游戏，是会给我们以启示，是会给我们以感动的。如果单纯地追求那种感官上的刺激，追求那种恐怖，追求那种血腥，那么《生化系列》就没有再玩下去的必要了。然而我们再想一想那些未成年的孩子们，他们面对的是满屏的日文和英文，想了解故事的内容，无从谈起。就算是通过某种途径（如剧情式攻略）知道了大致的剧情，他们能够体会到斯蒂夫亲手开枪杀死自己变成僵尸的父亲时的那种悲伤愤怒吗？他们真的能够品味里昂亲眼看见心爱的人在自己怀里慢慢变冷的那种无可奈何吗？想想《生化危机》，再想想坐在电视机前拎着各式各样的火器满浣熊市乱跑的小孩子们，我无话可说。

《寄生前夜》1、2 如果说《生化危机》系列追求的是恐怖，那么《寄生前夜》系列追求的就是真实。那种栩栩如生的恶心，那种实实在在的惊栗，相信每一个玩过此系列的玩家都应该心有余悸。原本一个活生生的人就在你的面前变成了丑陋无比的怪物，一想起来就有那种极其不舒服的感觉。而square偏偏又把这个过程做得那么的细腻，那么的真实。那种细腻真实的CG放在别的地方也许能够称作是漂亮，称作是华丽，但是在这里，却只有两个字：恶心。明眸皓齿一点点的变成青面獠牙，粉指玉臂一点点变成嶙峋瘦骨，然而square制作CG的能力却又是无比的出色，那种让人无可奈何的出色。连有些看多了恐怖片玩多了恐怖游戏的老资格玩家，看到这些的时候都觉得有些反胃，就不要说那些没有什么



FILE1 美国的电子游戏分级制度

制订分级制度的机构——娱乐软件分级指导委员会

娱乐软件分级指导委员会(即 Entertainment Software Rating Board,简称 ESRB)于 1994 年 9 月成立。然而值得注意的是,这个委员会不是由政府部门出面创办的,而是由游戏业界自发组织的。作为一个独立的委员会,ESRB 创建并发展了一套完整的分级系统,称为 ESRB 分级系统。可以这样说,ESRB 分级系统是非强制性的(因为不是政府部门所制定的)、标准化的、专门针对游戏的分级系统。ESRB 分级系统的目的是为了给消费者提供关于游戏内容的简单的明确的信息,使其购买时能根据自己(或子女)的年龄段作出决定购买与否。

ESRB 分级系统曾经过美国国会审定并获得好评。虽然是非强制性的分级系统,但经过几年的发展完善,目前几乎所有的游戏软件开发商和发行零售商都接受了这一分级系统。现在在美国市场上已很难找到不遵循 ESRB 系统的游戏软件。实际上 ESRB 系统已经成为美国游戏业的标准分级系统。

我们可以看出,美国游戏分级系统的特点是:一开始不由政府出面,而是由业界根据自己的实际情况相应地制定有关规范,但制订的规范如果要获得普通认同,还需经过市场和时间的考验。最后再经过政府或立法部门审定,树立权威性。这样做比由不太熟悉业界情况的政府部门指手画脚限定条条框框要好得多。

ESRB 游戏分级系统

ESRB 分级系统通过提供级别标志和内容提要两种方法来帮助消费者获得对游戏内容的了解。级别标志主要针对年龄段,消费者可根据级别标志获知游戏适合什么年龄段的玩家。内容提要则对游戏的内容提供具体的解释,包括游戏中暴力程度,语言,图象等方面。一般来说,游戏的包装上要同时使用级别标志和内容提要。级别标志印在游戏包装盒正面,而内容提要印在包装盒背面。

为了使大家更清楚了解 ESRB 分级系统,现在就以美版 FinalFantasy8 和寄生前夜为例。美版的 FF8 光盘盒正面左下角印着 ESRB 级别标志,为 T 级,即适合 13 岁以下的玩家。因为 FF8 的世界观比较复杂,因此级别评审员认为 13 岁以下的玩家也许不能正确理解,因此,游戏不能定为 E 级(所有人可玩)另一方面,FF8 中并无特别恐怖或刺激的内容,因此无须定为 M 级。在 FF8 光盘盒的背面右下角印着 ESRB 的内容提要,FF8 只有一个关键词:写实化暴力场面。这是指 FF8 中的战斗画面采用了真人比例的三维图画像。而寄生前夜的级别为 M 级,这是因为其中有过于恶心的人体变异场面。

游戏级别判定是如何进行的

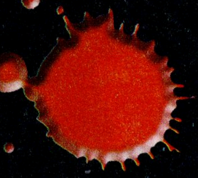
一个游戏的 ESRB 级别的判定是在这个游戏最终上市之前,通过三名 ESRB 特聘级别评审员,从最终用户的角度对游戏进行评审,而不是通过文档资料或其他书面材料。ERSB 在全美各地有超过 100 名特聘级别评审员。他们各人的背景、职业、年龄都千差万别,但每个人都通过了严格的培训,力求确保能够正确的对游戏的内容作出评估。更为重要的是,ESRB 特聘的评审员本身和游戏业界没有直接联系,从而确保了评审的公正性和真正性,并且从最终用户角度出发。

防疫力的小孩们了。于是,square 仍在孜孜不倦地让各种各样千奇百怪的线粒体怪物花样翻新地变幻着这样那样恶心的姿态;于是,电玩店的电视前又多了好多或目不转睛只会盯着屏幕傻呆呆地看或半遮半掩不敢看却又忍不住不看只能从手指缝里面抛出几丝眼光的双肩上还背着沉甸甸书包的小孩子。

《钟楼》系列 用尽全身力气迈开双腿去奔跑却发现一切努力只能是徒劳无用四处碰壁,伸出双手想要握紧什么却发现一切如流沙在手指缝之间慢慢滑落,郁闷,哽在你的喉间让你想大呼大叫却喊不出一丝声音,压抑,压在你的心头让你身心憔悴步履维艰……有过这种感觉吗?有过吗?没有吗?如果你玩过《钟楼》系列的话。

在这个阴暗狭小的游戏世界里,你会发现你从来没有在任何一个恐怖游戏里这么无力过。你几乎就是完全没有抵抗的余地,面对游戏中里那个无比强大的敌人——畸形变态的剪刀鬼,你所能做的唯一一件事就只能是不停的逃——一切抵抗都是徒劳无用的,换来的只是让自己身首异处的下场。这实在让人感到无比压抑,你时时刻刻都得提心吊胆步步小心,因为你不知道那个家伙什么时候在什么地点会突然在你面前出现,而你却只有逃,不顾一切地逃,毫无目的地逃,为了逃而逃……因为只要被"它"追到的话,可能只有你我心知肚明的一种。换句话说,主角在面对游戏中的敌人根本就是一点办法都没有,想反抗,无从谈起。这种阴暗变态的设定在其他的恐怖游戏中是看不到的。《生化》系列中的恐怖和《钟楼》系列中的这种感觉是完全不同的。因为它制造了一大堆丧尸让你杀,你被背景音乐折磨的神经可以很好的通过霰弹枪来得到发泄。但是钟楼不是这样,它不给你丝毫发泄的机会,你知道敌人是邪恶的敌人是变态的敌人是要杀掉你的而你却像掉进万丈枯井的小孩子一般孤立无援,对步步紧逼的敌人没有任何的办法,这种压抑的心情即使将整个游戏顺利地通关也难以得到一点的宣泄……说白了就是非常的不爽和恶心,压抑的感觉永远如哽在喉,让你在现实世界也有一种想破坏什么东西想毁灭什么东西来发泄自己的冲动。通过主角的弱小来凸现邪恶的强大,正义的味方毫无实力,只有逃跑,而邪恶则无处不在而且强大无比,我很难相信这种和理性准则完全颠倒的世界观对于在成长的年轻人的心灵会有什么好的影响。18 岁以下的孩子们,远离钟楼描绘的世界吧。那里的世界太阴暗,也太压抑,不适合你们去玩耍。要去,去那种充满阳光的花园吧,那里光明,温暖,有更多的欢乐。

《寂静岭》 那层著名的雾,陪过多少人度过多少个不眠的惊栗之夜?就在那层薄薄的雾的后面,藏着的究竟是什么?能够看得见的恐怖和看不见的恐怖简直不是一个感觉,不在一个等级上。人们在一个什么也看不见的地方的时候,心里不知不觉就会有一种孤立无援的恐怖,更何况在那层"看不见"的背后,还隐藏着无穷无尽的凶险?这种恐怖,比那种用场景、配乐、突发事件烘托出来的恐怖要更上一层。真的是"什么也没有才是最可怕的"。《寂静岭》的游戏策划可以说吃透了这一点。一个人走夜路总也会怕的,而在一个活人也没有的大街上踽踽独行,眼前除了不知包藏着多少危机的薄雾外什么也没有,这时又是什么感觉?我觉得比丧尸横行的警察局和恶心的线粒体怪物要恐怖百倍。那种独处的恐惧在寂静岭里前所未有的强烈,据说英国有许多少年人因为玩儿这个游戏而产生了心理障碍,我相信这个消息是真的,因为连我这么大的人玩这个游戏都会感觉很不舒服,何况那些什么也不懂,只知道阳光、仙鹤、



日本关注游戏中的暴力问题

近两年来，日本青少年犯罪明显增加，充斥着暴力行为的电子游戏再一次成了众矢之的。这次攻击电子游戏的不仅仅是政客，电脑游戏软件的设计者自己也开始重新思考自己的作品了。

日本青少年犯罪的趋势越来越明显，有时他们杀人并没有任何别的目的，只是为了“尝试一下杀人的感觉”。很难说他们形成这种的想法，是不是受到了电子游戏的影响。

在美国，政府采取了给电子游戏分级的办法来限制暴力内容对儿童的影响，而在日本，到目前为止还没有一个类似的规则，但犯罪率的增高使日本政府也开始考虑建立类似的等级制度的可行性，以此来区分家庭游戏和成人游戏中的不同暴力级别。

青少年暴力犯罪增加的趋势也引起了日本一些很有知名度的游戏设计人员的担心，他们也打算多设计一些面向家庭的友好的游戏。他们引进了美国的“娱乐软件等级协会”的定级制度，这家协会负责在任何电子游戏进入美国市场之前对其涉及暴力方面的内容进行定级，其中“T”代表面对青少年的游戏。世嘉、索尼等大型日本电子游戏公司也在游戏的开发和设计方面采取了“改革”措施，尽量设计一些面对青少年的友好的家庭型游戏。有的游戏软件制作人已经明确表态不编写涉及枪杀或武打的游戏，因为游戏的目的是为了娱乐，培养良好的部署能力，而不是为了伤人。

在控制暴力游戏的传播方面，美国政府着手的比较早，在1994年，美国的电脑游戏产业就成立了“交互式数字化软件协会”。日本1998年成立了类似的“电脑娱乐软件协会”，它在目的和组织方式上都和美国的“交互式数字化软件协会”十分相像，它由一个永久性的顾问班子和游戏产业委员会委任的几位董事构成。不少游戏界的要人都在这个委员会中任职。它的职责是负责对即将上市的游戏内容进行评估。

“电脑娱乐软件协会”和美国的同类组织非常想像，唯一缺乏的就是没有一个评定游戏等级的制度，尽管它宣称自己在对游戏的暴力和色情内容的控制上有自己的标准，但它表示还是会学习美国的经验，尽快引进美国的等级制度。

FILE 2

卷心菜的小孩子?

我们再来说说这个游戏中的暴力，《寂静岭》里的暴力要比《生化危机》系列的更加血腥、真实，血花四溅，碎肉横飞的场面比比皆是。很少有游戏象寂静岭那样将暴力表现的那么真实，和其他游戏的枪啊炮啊的不同，寂静岭的武器设定特别“贴近生活”，凳子，高尔夫球杆，水管，钉锤，电锯，全部都是现实生活中随手都可以找到的东西。当你用凳子打狗或者用榔头往那些中邪的护士身上猛敲的时候，当你用电锯锯向那些中邪的婴儿的时候，你有没有觉得心头掠过一阵寒意？太真实了……让人觉得这个游戏简直是在鼓励使用暴力，鼓励你把榔头把人的身上砸去，这和在生化里用麦林手枪猛轰僵尸不同，这个游戏把你普普通通的现实生活和暴力，和残忍联系起来。也许你玩完这个游戏就会多了一个认识：原来用一根水管就可以活活的把人砸死……这也是另外一个层次上的恐怖。

《crazy taxi》 说到赛车很少有人把它和暴力联系起来，因为在现实中赛车是勇敢者的运动，它需要人的勇气，胆量和技术，每年世界性的各种赛车比赛都会吸引很多专业选手参赛，他们在比赛中都会将自己的技术发挥的淋漓尽致，不过由于有些项目危险性极大，就算是水平很高的选手也会失手丧命，不过它依然是世界上热门的运动之一。

但是，在游戏机上它却被染上了暴力色彩，表现最为明显的就是 sega 制作的《carzy taxi》，这个游戏虽然旨在接送乘





客，可是这过程就让太人汗颜了。为了在限定的时间内把乘客送到指定地点，你可以任意的穿越街道，完全不顾任何守则。路上的一些设施可以被你撞得东倒西歪的。至于行人……在你疯狂的冲撞下所有人都是见到（听到）你就躲，来不及的就会在"啊……"的惨叫中不是被撞飞就是被碾过。更可笑的是，在这个疯狂的世界里居然还有警察的存在。他们虽然会开警车追你，可惜那也只不过是你疯狂撞屋碾人之余小小的调剂罢了。总之这个游戏就是要求玩家在完全不顾个人和他人安全的情况下，完成你的送人任务，如果你在路上够疯狂，撞的人和物够多够狠，并按时送到。那么除了能得到丰厚的佣金外，顾客居然还会在加一句"very good"……

不知道大家在玩这个游戏时会有什么感觉呢？说实在的《carzy taxi》虽然可以称得上是款竞速游戏但却是个暴力倾向很严重的作品。游戏中突出了一个字那就是"撞"，玩到后来甚至连客人都不管了，看见人就撞，看见东西就毁，逐渐地把自己引向心理不正常的轨道。据说 2 代中新登场的 4 位司机要比前作更疯狂，要命的是出租车竟可以上房，说不定 sega 在游戏中还会加入些什么馊点子，让玩者更深入地体会这种暴力冲撞的快感。不过这种东西谁知道会不会潜移默化到玩者的心里呢?当你看到一个小孩子在游戏机前疯狂的开着车冲、撞、碾，将一个个无辜的行人卷入飞速旋转的车轮下，你会怎么样？我不知道……



《苍魔灯》 拥有不可思议能力的少女，布下天罗地网，阻止并消灭企图伤害自己的人类以及恶魔……这样的游戏乍一听起来好像非常的正统，好像特别多的游戏都是这样的设定。但实际上只有玩过这个系列的玩家才会知道——这是一个不折不扣的充满了杀戮、血腥、暴力的不应该让正在成长中的孩子们接触的游戏。

潮湿、阴暗的城堡恰似一座庞大的监狱，到处都是刑具、钉板、铡刀……试问在这种环境中有谁能不害怕？而我们的主角非但不怕，还要利用这些杀人工具来斩杀一个个的追兵，虽然说如果不杀人就难逃被杀的厄运，但是这种行为发生在一个少女身上真是让人感觉到十分的不舒服。而游戏的过程就是躲过追杀的敌人，然后将其引诱到恐怖的各色各样的陷阱当中，最后就是一声惨叫，那个人就血肉横飞、鲜血四溅了。为了某种原因而杀人的游戏我们见过不少，而单纯就是为了杀人而杀人的游戏，只能让人越玩越有想吐的感觉。我深信主角的心理如果没有严重的变态倾向，一定不会做出如此毫无人性、惨无人道的举动。

尤为可恶的是，这个游戏还采取了奖励点数的设定——杀的人越多、使用的方法越残忍，得到的分数也就越多，同时杀人的等级也会随之上升……这一切说明了什么？还不是明摆着鼓励人们杀人吗?！实在是太过分了，怎么能把嗜血和屠杀作为娱乐堂而皇之地登上游戏的殿堂？

本来 laser 还想说的更多：《铁拳》系列里面表现的那种拳头就是真理力量就是权力的黑暗世界观，以及一八、平八、仁之间丝毫没有骨肉亲情互虐互杀……这让我呼吸渐渐困难。《天诛》系列里面各种各样层出不穷的暗杀方法，以及充斥整个游戏画面的鲜血四溅……这让我胸口阵阵发紧。laser 伏在键盘上闭目养神了半天，本来想敲上"the end"就这么结束这次黑暗之旅的，可 dragon 忽然间冲过来飞起一脚把我踢开，抢走了我的位置。嘴里面还嘟囔：你都说了这么半天，就不兴让我说几句啊？你把大家都知道的说了，就不兴我说说大家不知道的？"laser 摸了摸头上肿起的大包，反正打也打不过他，就让他说几句吧，让大家看看什么是 dragon 眼中的 18 禁游戏。

你所不知道的"18禁"游戏

"最终幻想"系列一直被大家所推崇和爱戴，从目前国内的状况来看，大有"第一"RPG的感觉。不过，DRAGON一直对"最终幻想"系列中的八、九两代抱有极大的不满，但凡是"电电"的编辑都听过DRAGON的"大放的厥词"。今天听得laser那个小子在大谈特谈什么什么"18禁"我忽然间反过味儿来，这两个游戏里面表现的一些东西，简直是太不好了！这样的游戏，也应该被称作是"18禁"！！你说是不是？（转头问laser，laser哭泣中）

先沏上杯茶，大家坐，点上一支"中南海"深深地吸一口，我来给朋友们讲讲……（众编辑蜂拥而上，千万别叫这家伙给编辑部丢脸！）DRAGON拖着伤痕累累的身体回到椅子上，来！再沏上杯茶，大家坐，我再来给朋友们讲讲……以下观点只代表个人意见，与编辑部无关。

FF8——丽诺娅 在纯老资格玩家中被评为最差FF系列作品的FF8却取得了PS上FF系列的最佳销量，嗨！现在这个社会，商业因素占据了最重要的地位，作为一个纯粹的游戏最基本的东西已经渐渐地离开了FF系列，这在FF8中更能很好地体现。说岔了！说岔了！我本来想谈谈这代的女主角——丽诺娅的，怎么扯到了对FF8发牢骚上了！

本人对FF8的女主人公——丽诺娅，意见和看法颇多，许多与DRAGON有私交的朋友都被"喷"过！看过我们前面标题的朋友一定会惊讶，那么先少安毋躁，请你们先听听DRAGON的个人看法（个人看法，与编辑部无关）——丽诺娅，在游戏中首先登场的身份是反政府军组织的最高领导者。我们来看看关于那次著名的，让无数少男少女魂牵梦萦的舞会，我们可以戏称那是"斯克尔"与"丽诺娅"的第一次亲密接触。从游戏中看，两个年轻人两情相悦，在主动一点的丽诺娅的带动下，两人通过一场双人舞而使那所谓的"伟大的爱情"开始。其实我们仔细想想，在一个管理严格的军事学校（就算是佣兵学校也需要严格的纪律管理），怎么能允许外面的少女进入学校并参加内部的毕业典礼？假想一下，如果我们的丽诺娅不是活跃于社交舞台的话，是不能进入的。游戏中本来为丽诺娅来到舞会找了一个借口，那就是为了找塞夫（就是在片头与斯克尔对决的校友）而来，找塞夫的目的是为了从SEED中寻找可以帮助他们的人。其实这是一个败笔，试想一下，塞夫是学校的风纪委员会会长，他要是费尽权力是可以让丽诺娅到学校里面来。而搞笑的是塞夫一直梦想成为"魔女"的骑士，可丽诺娅是为了推翻魔女而来，这么看就是说丽诺娅一直在利用塞夫这层关系而达到自己的目的。

那么我们在这里综合一下前面说到的丽诺娅，反政府组织的领导，游刃有余地周旋于政府军的追捕中，还能忙里偷闲以参加军校毕业典礼的理由而寻找能为自己出力的同伴……呵呵，这是一位城府高深莫测的人呀！可是她在我们"无知、纯情的斯克尔"面前表现的是什么样子呢？大家都有所印象吧！那是青春、亮丽、天真活泼的少女，天那！现在回想起略带撒娇且执著的邀舞；在与别人发生冲突时那天真的鬼脸；烟花下等待被发现的深情凝视；和最后绝对是善于把握节奏与火候的离去，这一切都像是事先写在计划书中一样，令我每次观看这被称为"经典中的经典"的CG时都有被耍弄的感觉……真的不知道这样的人物，给崇拜她的年轻人起一个什么作用……

对了，还有丽诺娅与武术家塞鲁（斯克尔的好朋友）的一段对话，天那！明明知道斯克尔与塞鲁是无话不说的好朋友，这么挑明的告白简直就是直接向处于回避状态的斯克尔摊牌，好强的心思！要是让18岁以下的小孩子学到了以上的这些花花心思，这还怎么得了！绝对的18禁！！！



FF9——希丹与艾格

如果说FF8是男主角被女主角牵着走的话，这里要说明的FF9就基本是倒了个个。在开始控诉以前，我们先看看9的故事开端：盗贼团利用歌剧院飞空艇到王都演出的机会而展开"公主诱拐计划"，可不巧的是公主正好厌倦了宫廷生活而计划脱出牢笼，于是执行诱拐计划的男主人公与女主人公戏剧般的相遇……FF9壮丽的冒险和爱情由此开始……

公主与少年的生死恋情让多少的玩家憧憬，但是千万不要仔细琢磨，DRAGON就是因

为多想了一想之后,便撇了花数百大圆买来的原版盘!原因如下——男主人公希丹的背景请大家先好好考虑一下,一个被盗贼团团长从小收养的婴儿,在盗贼团中长大,他所受到的教育和耳濡目染都是什么!杀人不眨眼、不择手段、个性张扬的盗贼对团长的畏惧、金钱的价值、权力的重要……老天爷!这种熏陶下还有出淤泥而不染的,谁信呀!所以,如此环境下的希丹论战斗实力不如同伴、头脑比不了团长,可是对金钱和权力的渴求却天天煎熬着他,怎么办呢?唯有利用自己稍微俊美的外表(其实论外貌他怎么比得上他的同族呢?)来等待机会出现。于是乎,盗贼团中便有了一个每天都穿着华丽且高贵的年轻“猴子”,大家想想,在盗贼团中需要如此的穿着吗?需要吗??答案不言而喻。

那么这次“公主诱拐计划”就是希丹改变自己生活的最好机会,他自然不会放过的!当然,故事并不是按照自己想像那样发展,但是每件事情希丹的处理都很到位,所以身世孤苦,没有任何依靠的公主自然会渐渐把心向这位“猴子”敞开。以至于最后,希丹没有和公主他们一起离开而选择留下,我个人认为也是处心积虑的。首先公主的“割发明志”让希丹产生了危机感,一国之主和公主虽然只有一字之差,但是实际上却相差万里,女王的婚姻是全国臣民、王公贵族以及周围邻国所关注或参与的,公主很可能为了国家的利益而放弃自己的选择,所以欲擒故纵的计策的确是当时的必然选择。

什么?你不信!说这是我的一家之词!!别急呀,你应该先静静心,听我来讲下一段——就知道有性情中人不相信,我们来客观的看看游戏的结尾。首先,我们想想如果你是希丹的话,你是不是在危机解除了以后马上第一时间回到爱人身边,毕竟自己的安全是爱人最牵肠挂肚的。而游戏中的希丹呢?专门策划了一场宏大的见面,选择在国人、王公贵族以及邻国使者面前向大家展现了自己在女王心目中不可替代的地位!这样无疑于警告那些想通过女王的婚姻来达成目的的人,告诉他们:“在女王心中我是最重要的!”而且,也通过女王忘情、有失身份的表现提醒国内的王公贵族:“从此以后你们必须尊敬我,否则的话……”这么来看,你们不认为我们一直控制的男主人公其实是情场、名利场上的绝顶高手,而可怜的女主人公只是希丹得到权利与金钱的跳板呀!



说完了希丹,我们再看看我个人认为FF9中最有野心和想法的艾格。

什么?你说这么一位未成年的少女怎么会有如此的……还是老话,别急,把心静静,听我慢慢道来——首先艾格是喜欢希丹的,这是大家不容质疑的,那么她最后没有达成所愿是为什么呢?我们先设想她是这么认为的:女主人公嘉内特毕竟是一国公主,而且最后成为了女王,这些是希丹最后没有选择她这个孤苦伶仃的女孩子的原因,什么都没有怎么和人家公主争呢

诶!那边弯腰的朋友别着急拣“板砖”呀,我不是臆断地猜测艾格的想法,看看游戏最后的结尾吧——我们的艾格小姐鬼使神差地管大公和大公妃叫“爸爸、妈妈……”为什么?不是单单因为孤单的少女需要有人来爱护吧?那她为什么不选择冒险中表现得最有责任感的斯代那呢?大家还是先看看大公所属的国家,这是全星球科技最发达的王国,(这么小的孩子就知道科技强国、科技强军……服了)也就是说是星球中实力超强的大国,而且目前王国的驾御者还没有任何子嗣,自己的选择可能最后为自己带来国家的统治权!一但拥有了这个国家的话,就可以和同族的嘉内特分庭抗争了,再加上自己年轻的优势,到时候对手可能因为生产而容颜大打折扣,而自己则正值青春年少,意气风发……呀!不能再写了,我都不好意思了。这里面的有些东西,是只能意会不能言传的。咱们一群老胳膊老腿的坐在一起琢磨琢磨还成,要是让小孩子接触到这些……不行!18禁!

呵呵……突然有一个预想,写下来给读到这里的朋友们,大家共同讨论——我突然觉得FF9最后结尾好像是希丹与艾格两个人共同的阴谋!希丹那里利用女王丈夫的身份逐步夺取权力(尤其是女王生产前后的时间,由他来总控国权也顺理成章!),并清除异己,暗结党羽,伺机待发。而艾格这里,利用大公没有子嗣的机会而逐步靠近国家统治者的位置,如果大公那里身体欠佳就静待即位,如果有一些问题的话,利用希丹的身份和权力,再加上自己的地位来搞一个意外事件,之后由希丹和嘉内特那里出面协助自己得到王国统治权!等一切安定后,再搞定嘉内特,这样星球两个大国联合起来,武力统一全星球的话也不是什么幻想……(众编辑将DRAGON拖下去)

心跳纪念品

呜呜……他们为了惩罚我刚才的胡言乱语,让我用自己最喜欢“心跳纪念品”开刀……

藤崎诗织!原谅我的亵渎,这都是他们逼我的……(众编辑提水火棍站立在后面)

其实就我“个人”意见,心跳纪念品虽然从表面上看是属于反映高中生活的青春剧,但是其中的确有不少的不利于青少年成长的要素。所以,我还是建议大家带着客观的目光来看待这部作品。

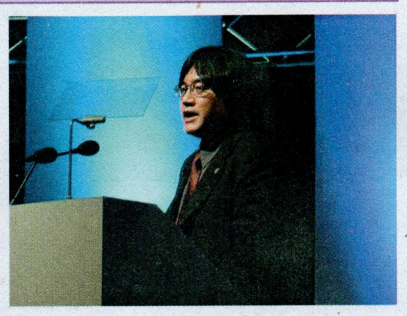
对于高中的学习和生活就不用多说了,而我们在游戏中所见到的高中生活是什么样子的呢?每天无所事事,只是为了追求自己心目中的女人而不懈地努力,年轻人的人生观就是如此吗!为了增加魅力连续一个礼拜旷课在家照着镜子梳头;提升杂学的办法就是天天泡在咖啡店中;为了追姑娘而违背自己的意愿参加她所属的俱乐部……不敢想了,幸好我不是光辉高校的学生,要不然每天上学看着那些道貌岸然的同学,真的很难想像自己会不会吐出来。

说到心跳纪念品中的人物,嗨……一言难尽呀,我们就说说“藤崎诗织”吧。别以为她就没有什么缺点,没听过有人说:其实女人没缺点本身就是最大的缺点吗。对于我最喜欢的角色,这里就不那么深刻的研讨了,我们来不疼不痒的说说这位小姐的,一个大家平时都没有注意的缺点——玩过心跳纪念品的朋友都知道,在第一学年这位小姐一直处于失眠状态,所以每天晚上她都会用“数羊”的方法来让自己入眠。如果在自己的家中用光标点击藤崎诗织家的窗户的话,你也会在夜深人静的深夜听到她数羊的声音。大家想想,你隔着一条街,和至少2层窗户还能清晰的听到她数羊的声音的话,那么其他的邻居是不是每天晚上也能听到她数羊的声音呢?就是说,每天深夜以藤崎诗织家为圆心,向外辐射“数羊”的声音骚扰。真不知道这些邻居是怎么忍受的,尤其是男主人公的父母,每天看着自己的儿子虔诚地在门头等着“夜半歌声”的歌手,他们能忍受吗……

口喷邪火的dragon终于在众编辑的合力围剿下被赶回到自己的龙巢睡觉去了,本来laser想做一期特沉重特深沉的东西让大家心情好点的呢(???什么意思?),可惜被睡晕了头的dragon一搅和,就成了上面这种四不象的东东了5555555。不过大家偶尔尝试一下这种心情忽然的转变,也是挺有意思的吧?18禁的游戏,关键不在游戏,而在玩游戏的人。(就像那句著名的话:剑没有错,错在挥剑的人)如果我们对待每个游戏都能记住八个字——取其精华,去其糟粕,就不必在乎什么18禁不18禁的了。不过那些还在成长过程中的孩子们,还是要离这些不适合他们的东西远一些吧。我们能做的,也只能是在这里说一说了……

NEWS 业界新闻 Time

紧急速报 1 日本游戏厂商眼中的 GAMECUBE



日本著名游戏杂志《FAMI 通》日前访问了日本 16 家著名游戏制作厂商，而在采访过程中几乎所有的游戏厂商都提到了任天堂的次世代主机 GAMECUBE，并都表示对这台主机很感兴趣，看来本次任天堂卷土重来，再次占领家用主机市场的愿望并不是没有实现的可能。

以下就是各厂商对 GAMECUBE 的开发

SEGA 公司　**执行长——香山哲**：如果任天堂能够确定 GAMECUBE 发售不延期，该主机应该会取得大成功，因为任天堂占有掌机优势以及北美 45% 的市场占有率，这都是任天堂的致胜的基础。

KONAMI 公司　**CS 事业本部长——北上一三**：虽然 KONAMI 和以前一样还是将跨平台发展，但今年还是以 PS2 与 GBA 为主力，而 Xbox 与 GAMECUBE 目前正在积极的开发游戏，当作明年的发展重心。

CAPCOM 公司　**常务董事——冈本吉起**：CAPCOM 将以跨平台发展为目标，不管 PS2、Xbox 还是 GAMECUBE 都会支持，对于 GAMECUBE 我们也抱有浓厚的兴趣。

NAMCO 公司　**常务董事——浅田安彦**：我们对任天堂的卷土重来非常有兴趣，也对 GAMECUBE 有浓厚意愿，也愿意在 GAMECUBE 上开发游戏，除此之外也有为 Xbox 开发游戏的计划，但目前不便透露详细内容。

Game Arts 公司　**社长——宫路洋一**：我们对任天堂十分看好，也认为任天堂重视游戏品质的策略会让游戏产业正面发展，虽然 Game Arts 还是跨平台发展，但还是会对 GAMECUBE 尽一份心力。

KOEI 公司　**社长——襟川惠子**：我们还是秉持跨平台发展策略，会在所有游戏主机开发游戏，但是这次任天堂的行销战略似乎有提高年龄层，而非以往专注於低年龄消费者，这对加盟厂商其实更有利。

另外，SEGA 的中裕司和 CAPCOM 的稻船敬二等业界知名游戏制作人也对 GAMECUBE 发表了看法……





GAMECUBE 中央处理器进入量产阶段

虽然长期以来任天堂都以默默无闻而著名，但沉默并不代表没有心计，就在其他厂商之间打得不可开交的时候，任天堂却一直在一旁默默的赚钱，其实这才是最明智的选择。而随着 21 世纪主机争霸战的即将拉开，任天堂又是显得那么从容不迫，既不像 SONY 那样拼命的宣传，也不向微软那样积极的拉拢，似乎一切都与其无关似的。而这仅仅是一个表面现象，其实该公司在暗地里也没少使劲。

IBM 日前表示说：他们为任天堂新主机 GAMECUBE 设计的特制中央处理器"月光"已经进入了量产阶段，再加上几天前位于九州的 GAMECUBE 半导体工厂的竣工，该主机的量产规模已经基本完成了，接下来就剩下大规模的生产了，看来任天堂要实现该主机今年 7 月推出的计划应该是不成问题。

下面就是 GAMECUBE 的"心脏"——"月光"的大致规格：

- 0.18 微米，铜布线制程
- 主频：405MHz
- CPU 容积：925 Dmips (Dhrystone 2.1)
- 内部资料精确度：32bit 整数 + 64bit 浮点
- 外部传输频宽：每秒 1.6GB(32 - bit 位址，64bit 传输，202.5MHz)
- 内部快取：L1：指令 32KB，资料 32KB (8 way)；L2：256KB (2 way)

紧急速报 2 任天堂断言 GAMECUBE 将称霸 E3



虽然任天堂长期以来都以默默无闻的姿态出现在游戏界里，但有时该公司也会说出一些大话来，日前任天堂就表示说：在今年 5 月 16——19 日召开的美国 E3 大展上，尽管有目前气势汹汹的 Xbox 以及成熟老练的 PS2 作为竞争对手，但该公司的最新次世代主机 GAMECUBE 绝对会超过这两款主机，成为今年 E3 展上最耀眼的主机。

除此以外，任天堂美国分公司也发出了邀请信，希望各大媒体能在 5 月 16 日参加任天堂举办的产品记者会，为 GAMECUBE 助威，而他们还表示"GAMECUBE 将是今年最重要的游戏主机"。



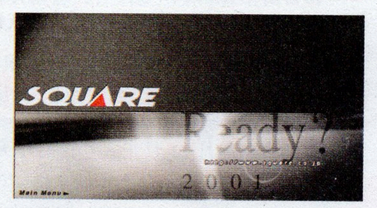
一向出言谨慎的任天堂如今竟然说出这么狂傲的大话，可见该公司绝对是信心十足，GAMECUBE 真的有那么强大，能让 Xbox 和 PS2 全都黯然失色？让我们拭目以待吧！

紧急速报3 SQUARE 即将被收购？！

看到这则消息后你一定会被吓了一跳吧！我也一样哟！幸亏是一则未确认消息，不然下巴真的要砸在脚面上了。

根据日本京都朝刊的报道，就是最近这两天，在日本游戏界举足轻重的著名游戏制作商 SQUARE 将会有非常非常重要的消息公布，而这个消息可能将会直接影响到 2001 年游戏界的发展！！而究竟是什么消息能有这么大的作用呢？根据外界传闻的说法，SQUARE 可能会宣布正式加盟任天堂的 32 位掌机 GBA 以及次世代主机 GAMECUBE 的游戏开发行列，更有甚者干脆指出任天堂有可能会直接收购 SQUARE！！怎么样？这消息确实够大了吧！

虽然该消息目前还没有得到确认，但国外许多的游戏网站已经在炒作这件事了，如果是真的话，那么将来再想玩到《最终幻想》恐怕就一定得选择 GAMECUBE 了，而究竟事实是怎样的，还是让我们拭目以待吧！



紧急速报4 任天堂举办 GBA 售前说明会

眼看着再有不到半个月的时间万众瞩目的任天堂 32 位掌机 GBA 就要发售了，该主机的发售对于任天堂来说意义非常重大，因为它关系着任天堂是否能够统治掌机市场。而为了给该主机制造声势，任天堂于昨日在日本的东京举办了一个“GBA 产品发表说明会”，在本次展会上，任天堂展示了 25 款将和 GBA 主机一同发售的游戏，并向外界说明了该公司将来的发展战略，着实的让玩家大开了眼界。

任天堂副社长浅田笃表示说：由于如今游戏已经发展到了 3D 化，因此游戏的发展就也越来越复杂了，开发的成本越来越高，但玩家对于游戏认识却越来越低，最近这段时间许多游戏厂商全都降低了财务报表，可见目前游戏销售的风险也是越来越高，这种情况的确值得好好深思一下。

而当谈到 GBA 的时候，任天堂就像打开了话匣子滔滔不绝的说了起来，该公司表示：GBA 的出现代表了高性能游戏硬件和操作简单价格低廉的游戏开发环境的结合，而就从大幅度缩减游戏开发成本这一点看，任天堂已经是日本游戏界的首创了。而 GBA 一个游戏能同时允许 4 个人连线的功能也是掌机中从来没有出现过的。

当问到 GBA 以及 GAMECUBE 版《玛里奥》以及《银河战士》两款游戏的开发计划，以及 GBA 版和 GAMECUBE 版的互动功能，任天堂并没有给出确切的消息，但该公司表示将继续研究各种新型的游戏并提供给玩家，让玩家们深深的体会到游戏的乐趣。而且，据说任天堂的招牌游戏《口袋妖怪》GBA 版目前也正在积极的开发中，相信用不了多长时间就可以和玩家见面了。

北美 GBA 发售日再确定

经过这样那样的传闻后，任天堂美国分公司终于在日前正式宣布，北美 GBA 主机的发售日定在今年的 6 月 11 日，价格为 99 美圆，而首批出货量则和日本一样，都是 100 万台。这下北美玩家那颗悬着的心终于可以放下了。

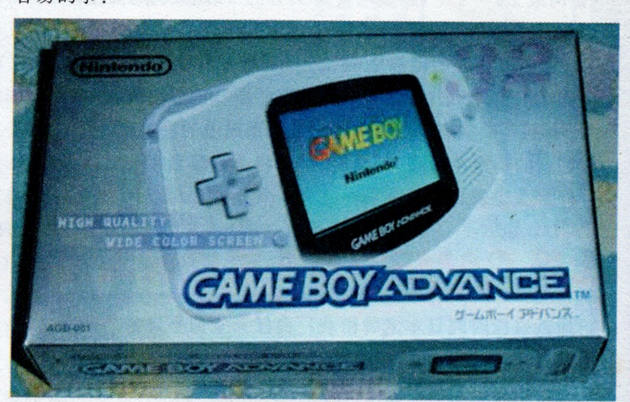
虽然发售日已经定下了，但最让人担心的就是 100 万台的出货量是否能够满足的玩家的需求，就拿日本来说吧，GBA 的首批出货为 100 万台，但目前预约数量却已经达到了 300 万台，弄得不少玩家心里极不塌实，深怕到时候买不到。而本次北美首次出货量也是 100 万台，不知道能不能满足市场的需求，毕竟任天堂在北美的影响力丝毫不比日本差，而美国人对皮卡丘的狂热程度甚至比日本人要要高呢！

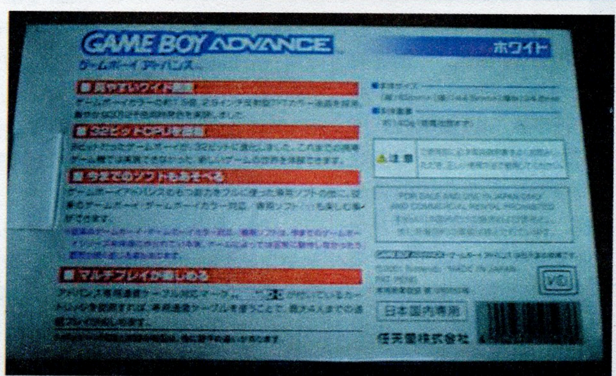
面对这种情况，任天堂唯一能够做到的就是攒足力气全力生产 GBA 主机，从而满足市场的需求。目前该公司表示 3 月 21 日的时候可以出货 100 万台，而 4、5 月份的时候则能够每月生产 150 万台，6 月以后就可以每月生产 200 万台 GBA 主机，而该公司最终的目标就是 2002 年 3 月底全球出货 2400 万台 GBA 主机，从而一举称霸掌机市场。野心真是不小呀！

紧急速报5 日版 GBA 包装盒公布

再有大约半个月的时间任天堂的 32 位掌机 GBA 就要正式发售了，真是让人感到激动呀！各位玩家盼望该主机已经不是一天两天了吧！如今马上就要玩到了，你的心情是怎样的呢？为让玩家能够更进一步的了解该主机，日前任天堂公布了日版 GBA 主机的包装盒，非常的漂亮，心急的玩家先看一看吧！

目前已经将在 3 月 21 日跟随 GBA 主机一起发售的游戏已经超过了 20 款，而且可以说每一款都非常经典（可惜没那么多钱，不然一定全部买下），玩家在挑选时可能要花一番工夫了。还有就是众所周知的目前 GBA 的预约数量已经达到了 300 多万台，而发售当天任天堂最多只能出货 140 万台，因此想买到该主机绝对不是一件容易的事！





任天堂（GBA、GAMECUBE）也有游戏开发优势

昨天的新闻我们曾想大家介绍过说，微软表示该公司的次世代主机 Xbox 具有很强的游戏开发优势，其实具有这个优势的主机并不是只有 Xbox 一个呦，日前美国网站 http://cgi.gaming-age.com 发表了一篇文章指出，任天堂将在今年发售的两台新主机 GBA 以及 GAMECUBE 也具备价廉游戏开发简单的优势。因此有许多游戏厂商都对这两台主机抱有好感，就连 SONY 两个最好的合作伙伴

NAMCO 和 SQUARE 也不例外，下面就是该网站介绍的任天堂游戏开发优势的具体内容：

·开发一款 GAMECUBE 游戏成本只要 2000～6000 万日圆，5～6 个人，开发 6～8 个月即可完成；但开发一款 PS2 游戏要花 3 亿日圆。

·以游戏开发难度做比较，PS2 难度是 GAMECUBE 的五倍。

·任天堂早已将游戏开发函式库分发给加盟厂商。

·GBA 游戏开发环境比开发 GBC 游戏更简单，且只要会 C 或者 C++语言即可。

·GBA 应该能在全球 14 岁以下儿童市场取得 42% 占有率，规模十分庞大。

·GBA 与 GAMECUBE 能完全连动，这是任天堂比 SONY 以及微软多的最大优势。

怎么样？光这么看是不是觉得任天堂简直占尽了优势，当然，谁都会说自己公司的主机好，但最后还是要看玩家到底喜欢哪一种，PS2、Xbox 以及 GAMECUBE 究竟谁最好！玩家说了算！

紧急速报 6 SFC 名作将陆续移植 GBA

为了给 GBA 制造声势，任天堂特别举办了一个“GBA 产品说明会”，在本次会议上该公司除了向人们展示了 25 款与 GBA 同时发售的游戏外，还特别宣布将后将陆续把该公司当年在 SFC 上推出的著名游戏移植到 GBA 上，下面就是一个暂定的名单：

·《银河战士》 ·《超级玛莉奥 3》 ·《超级玛莉奥世界》

·《耀奇岛》 ·《耀奇物语》 ·《坏玛莉 4》

怎么样？这些的确都是 SFC 上的后作吧！众所周知 GBA 在性能上和 SFC 几乎没什么区别，因此这些游戏的移植度玩家们就请放心，而且任天堂表示所有这些游戏都不简单的移植，该公司会加入一些新的要素在里面，想想看，在掌机上重温当年 SFC 上的游戏是一件多么快乐的事呀！

北美 GAMECUBE 将提前发售？

最近这段时间日本老牌游戏厂商任天堂似乎异常的活跃，也许是因为该公司的 32 位掌机 GBA 马上就要发售的缘故吧！另外就在其他公司统统经营不善的情况下，只有任天堂还是不断的赚钱，所以高兴也就不奇怪了，人逢喜事精神爽嘛！



在任天堂近日举办的 GBA 专题发表会上，除了展示了许多款 GBA 游戏外，该公司副总裁还表示说：北美版 GAMECUBE 的发售时间将会提前，由原先预定的 10 月份提前至 9 月份，一款主机延期并不稀奇，但提前发售的情况却并不多见，而本次北美 GAMECUBE 提前发售的原因，大该是因为微软次世代主机 Xbox 的缘故，因为该主机预计在今年秋季推出，因此任天堂可能是想比其更早的占领市场。可见任天堂还是比较在乎 Xbox 的。

到目前为止，该消息还没有得到任天堂美国分公司的确认，如果消息属实的话，那么北美玩家一定会高兴得跳起来，因为任天堂在北美的魅力还是相当大的。

任天堂再找合作伙伴开发新技术

就在其他游戏厂商都在为经营不善而头疼的时候，任天堂倒是春风得意，不停的开发新东西。日前，该公司又与日本著名的 Olynpas 光学工业合作开发了一项最新的技术“Card e”，据说该项系统和GBA 版的《口袋妖怪》有关系哟！

说起 Olynpas，那可是任天堂的老合作伙伴了，就是该公司和任天堂一起开发出了将在本月 21 日推出的超人气掌机 GBA。而本次研制的“Card e”也是应用在 GBA 上的，该装置可以读取神奇宝贝纸牌的角色和资料，并可在 GBA 上进行对战。而这也是游戏界首次将卡片游戏和游戏主机结合在一起。

至于该装置的发售日，任天堂表示目前暂定在 2001 年年底发售，相信到时候一定会掀起一股《口袋妖怪》与纸牌热！

紧急速报 7 GBA 大作将接连推出

说到将在本月 21 日正式发售的任天堂 32 位掌机 GBA 那可真是不得了，虽然只是一台小小的掌机，但该主机的人气却一点也不比其他家用主机低，甚至更高。难能可贵的是，几乎所有的游戏厂商都表示对这台主机相当感兴趣，而该主机上的大作也一个接一个公布，照这样发展下去的话，任天堂想利用该主机称霸掌机市场的计划应该能够实现。

目前，任天堂美国分公司更新了 GBA 的官方网站，而更新内容就是预计将推出的 GBA 游戏名单，在这些游戏中抛去以前我们已知的游戏外，至少还有几十款新游戏，而且还包括许多大作，如 CAPCOM 的《街霸 2》、《快打旋风》、《龙战士》；NAMCO 的《小精灵》、《铁拳》等等，下面就是任天堂公布的具体名单：

任天堂：《马穴大作战》、《F－Zero for GBA》、《火炎之纹章～光与暗的巫女》、《Game Boy 大战 Advance》、《滚滚欢乐球》、《魔法假期》、《玛里奥 Advance》、《玛里奥赛车 Advance》、《拿破仑战史》、《黄金的太阳》、《皇家骑士团外传》、《Hanasaki Gassen》

KOMAMI：《恶魔城～月轮》、《KONAMI 欢乐大赛车》、《高尔夫大师》、《Mail de Cute》、《寂静岭》、《Star Communicator》、《魔兽守护者》

NAMCO：《小精灵 Advanced》、《小精灵小姐 Advanced》、《铁拳 Advanced》、《Namco 博物馆 Advanced》

CAPCOM：《龙战士》、《快打旋风》、《街霸 2》、《洛克人 EXE》

SEGA：《啾啾火箭队》、《索尼克 Advanced》、《魔法气泡》

HUDSON：《桃太郎祭典》、《Morita Shogi Advanced》、《皮诺比大冒险》、《轰炸超人》、《Hatena Satena》

MAJESCO：《Aerial Aces》、《Fortress》、《蚯蚓吉姆》、《Iridion 3－D》、《Jelly Belly》、《M&M 巧克力大冒险》、《弹珠台》、《Caesar's Palace》、《F－18》、《Pitfall: Mayan Adventure》

THQ：《俄罗斯方块》、《Wild Thornberrys》、《WWF》、《史奴比欢乐历险》、《Rocket Power》、《Power Rangers Time Force》

Asmik Ace Entertainment：《Dokapon》、《多啦 A 梦（机器猫）》

Imagineer：《Hello Kitty 神奇礼物》、《Land Before Time》

Midway：《NFL Blitz 2002》、《NHL Hitz》、《爆笑拳击 2》、《MLB Sluggers》

角川书店：《Top Gear All Japan GT Championship》、《Tweedy's Magical Gem》

其他游戏厂商《火爆摔角 A》、《魔法之宝石》、《航空指挥官》、《Lego Racers2》、《Pocket GT Advance》、《Winning Post》、《Tiny Toons》、《MIB 星际战警》、《Minna to Ishyo!》、《无限奇行》

怎么样？确实够多的吧！而且几乎没有什么垃圾游戏，每个都很好玩，但这对于玩家也是一个考验，如果你口袋里没那么多银子的话…………

紧急速报 8 微软否认日版 Xbox 延期发售

前几天曾有一则新闻指出，由于微软和一些日本游戏制作商之间还有许多事没有确定下来，因此就有人表示说微软有可能会因此而将日版 Xbox 的发售日延期，但这则传闻的余温还没有退却，微软方面就传来了新消息，日版 Xbox 根本就会延期！

微软表示说：日本游戏厂商加盟 Xbox 的意愿，并不象外界传闻的那样顾虑重重，反而是非常积极的和微软洽谈合作的事情，而今年秋天的时候，Xbox 一定会如期的在北美以及日本同时推出。而现如今已经有许多日本著名游戏厂商在为 Xbox 开发游戏了，如 NAMCO、KONAMI、CAPCOM、BANDAI、HUNDSON、TECMO 等等。

至于目前最支持微软的日本游戏厂商，那恐怕就要算是 KONAMI 了，该公司目前正在为 Xbox 制作数款大作，如《燃烧战车 X》、《寂静岭 X》、《Air Force Delta 2》、《古惑狼 X》、《侏罗纪公园 X》等等，退一百步来说，就算其他游戏厂商真的不喜欢 Xbox，就凭借着 KONAMI 这几部作品该主机也能折腾一会呢！何况微软已经表示在今年的"东京电玩展"上将会向外界展示更多由日本游戏厂商开发的 Xbox 游戏，看来 Xbox 的处境并不象人们传言的那样坏呢！

Xbox 游戏开发环境的确方便

之所以微软的次世代主机 Xbox 能够让那么多游戏厂商对其感兴趣，一个是因为该主机的确硬件能力出众，第二就是因为微软财大气粗玩得起，除此以外就是 Xbox 的游戏开发环境非常的简单，关于这个问题微软也不止一次的重复，而究竟 Xbox 的游戏开发环境是否象微软所说的那么简单呢？最近欧美游戏制作大厂同时也是 Xbox 加盟厂商之一的 Legend Entertainment 说明了这个问题。

说起 Legend Entertainment，该公司最著名的游戏就是《魔域幻境（Unreal）》，想必应该有不少玩家玩过吧！而该公司的技术总监 Andy Taylor 日前就谈了 Xbox 游戏开发环境这个问题，他表示说：Xbox 的游戏开发环境的确比 PS2 强许多，相信那些习惯 PC 游戏开发环境的厂商都应该会很开适应 Xbox 开发环境的，而这也是该公司为什么会选择 Xbox 的原因。当然他认为 PS2 也是一台非常不错的次时代主机，不过该主机那"标新立异"的游戏开发环境的确让不少游戏厂商感到痛苦难忍，而记忆力好的玩家也应该记得许多游戏厂商已经不止一次的抱怨 PS2 难开发了。而有些在 PS2 许多花一个月才能开发出来的东西，利用 Xbox 可能两三天就可以做出相同的效果了，可见该主机的优势还是非常明显的。

在主机硬件水平相差无几的今天，谁的游戏更好开发厂商就会更青睐谁，这实在没什么好说的，难怪 Xbox 最近这么红火呢！

Xbox 再得周边大厂支持

说起微软的次世代主机 Xbox 那可真是一台极不简单的主机，记得去年微软刚刚公布它的时候，几乎没有人相信这台主机能在游戏界站住脚。而时过境迁一年以后的今天，该主机已经得到了人们的认可，不少著名游戏游戏厂商都纷纷表示对这台主机很感兴趣，看来微软还真是蛮有一套的。

日前，又有两家著名游戏周边制作厂商 InterAct Accessories 以及 Mad Catz 都表示要加盟 Xbox，成为微软的合作伙伴。

InterAct Accessories 和微软签定了全球授权合约，该公司将在全球发行 Xbox 的周边设备，而目前该公司也在积极的设计一系列样品，准备在今年 5 月的 E3 展上提供给各厂商作为参考。

至于 Mad Catz 也在日前和微软签约，而该公司主要以制作手柄、记忆卡、赛车方向盘等周边设备为主，由于得到了微软的授权，因此该公司制作的设备可以印有 Xbox 标志。

Xbox 确定具备年龄限制功能

大多家长不赞成孩子的原因一个是因为怕影响孩子的学习，二来是怕损害孩子的视力，再有就是怕影响孩子们健康的成长，因为如今有些游戏中确实涉及到一些暴力和色情，许多家长就是因为怕这些东西"污染"了孩子而不让其玩游戏的。

针对这个问题，微软曾表示过要在该公司的最新次世代主机 Xbox 上加上一个年龄限制系统，游戏机会针对玩家的年龄而关闭某些过激的画面。这当然是家长们最希望看到了，不过此事说过后就一直再没有消息了，许多人都以为该计划已经搁浅了，但最近关于此事终于又有了新的发展。

目前，美国 msnbc. com 表示：微软已经确定将在 Xbox 上装上名为"V－Chip"的年龄管制系统，该系统就象目前的电视频道锁码一样，家长能够限制子女玩 Xbox 游戏的年龄等级，从而避免孩子玩到有害身心健康的游戏。

由于北美目前对"游戏暴力"问题非常敏感，游戏产业也饱受舆论压力，除了本身自律做好游戏分级外，这种在主机加装晶片的方法也是间接达成分级目的的做法。今年 5 月美国 E3 展，微软也会公布 Xbox 内建年龄分级功能，希望能让北美父母更能接受游戏。

紧急速报 9 《格斗三人组 4》可能登陆 Xbox?

说起 SEGA 公司制作的著名清版动作游戏《格斗三人组》系列想必应该没有不知道的玩家吧！当年该系列的第一作首次出现在 MD 主机上的时候，带给我们的震撼感应该有许多玩家现在也不能忘怀。那漂亮的背景、华丽的必杀技以及充满个性的人物设定都给玩家留下了深刻的印象，而后来推出的第二作以及第三作也都被喻为是脍炙人口的经典之作，毫不客气的说该系列绝对可以称得上是同类游戏中数一数二的作品，但随着 SEGA 三款家用主机的退出，该系列似乎离我们越来越远了。不过，最近却传来消息说《格斗三人组》有可能会推出第四作！！

曾为 SEGA 开发过不少知名游戏的著名音乐作曲家古代佑三（《格斗三人组》系列也在其中）日前接受了媒体的采访，在访问过程中他表示说《格斗三人组 4》目前已经有开发的可能性，具体情况如下：

· 古代佑三不否认《格斗三人组 4》已经有开发计划，而他本人则比较中意微软的 Xbox 主机。

·《格斗三人组 4》的筹划工作其实早在 1999 年就已经开始了，原本是要在 DC 上推出的，但当时被 SEGA 美国分公司拒绝了，如今他将这个提议重新交给 SEGA 日本总公司。

·《格斗三人组 4》将由 SEGA 的子公司 Hitmaker 负责制作，但古代佑三只希望在 Xbox 上推出，如果得不到同意，他宁愿否决该游戏的筹划。



· 如果真制作的话，《格斗三人组 4》将拥有华丽的 CG 动画、第一人称游戏模式，甚至是网络连线对战等功能。

· 游戏中将有 5 位新角色可供选择。

听了古代佑三的一番话，看来要想玩《格斗三人组 4》不买 Xbox 是不行了，让人感到奇怪的是 1999 年提出筹划的时候，SEGA 美国分公司为什么会拒绝呢？不然如今兴许我们已经在 DC 上玩到该游戏了。

紧急速报 10 本届东京电玩展参展游戏大减

也许是最近这段时间游戏界不景气的缘故，今年的东京春季电玩展无论是在规模上还是在参展厂商上全都大幅度减少，前几年那种红红火火的感觉全然不在，实在让人感到心寒。日本 CESA 日前公布了本次"2001 春季东京电玩展"的参展游戏资料，截止到 3 月 2 日为止，只有 131 款游戏决定参展，而这和去年的"2000 年秋季东京电玩展"的 323 款游戏简直无法相比，况且去年秋季那次展会的规模就已经比以前小了许多，可见本次展会确实很冷清。

下面就是目前已经确定参加本次展会的游戏分类：

按主机分：	按类型分：
PS 游戏:58 款	策略游戏:34 款
PS2 游戏:18 款	动作游戏:32 款
GBC 游戏:15 款	RPG 游戏:24 款
GBA 游戏:14 款	冒险游戏:8 款
DC 游戏:12 款	益智游戏:5 款
PC 游戏:5 款	射击游戏:4 款
Xbox 游戏:2 款	运动游戏:4 款
移动电话游戏:2 款	赛车游戏:2 款
N64 游戏:1 款	其他类型游戏:21 款
WSC 游戏:1 款	
其他主机游戏:3 款	

从上面的分类我们可以看出，本次展会的重头戏仍然在 SONY 这一边，PS 以及 PS2 的游戏加起来就占了所有参展游戏的一半还多，而其次就是任天堂 GBC 以及 GBA 的游戏，至于微软所说的将要在本次展会上展示多款 Xbox 游戏，我们倒是没有看出来，难道微软想搞一个突然袭击？

紧急速报 11 WSC 销售量过百万筹宾送大礼

在经过 4 个多月的努力后，日本著名游戏厂商 BANDAI 日前正式宣布该公司于去年 12 月 9 日发售的彩色液晶掌机 WSC 到目前为止销售量已经顺利突破了 100 万台，这对于该公司来说无疑是一个天大的好消息，同时也是一个很大的激励。而为了纪念这个不同寻常的日子，BANDAI 决定举办一个大筹宾活动，该公司将准备 5110 份奖品准备送给广大的玩家们。

BANDAI 准备的这些奖品共分三种，其中有 5000 份是赠送新游戏，100 份是赠送 NTT 移动电话、N503I 型手机以及 WSC 的连接线，而最幸运的 10 玩的玩家将得到具有电视插槽的 WSC 主机以及到目前为止 WSC 上的所有游戏(全部！是全部耶！这可实在太诱惑人了！！)

至于参加本次筹宾活动的方法也很简单，你只要向店家索取表单添好再寄出去就可以了，当然能不能得到大奖就要看你的运气了。不过遗憾的是该项活动只限于日本地区，我国的玩家是没福气享受了，残念……。

紧急速报 12 与众不同的口袋妖怪版 GBA 主机

眼看着距离任天堂 32 位掌机 GBA 的发售一天天的临近了，玩家的心情是不是无比兴奋呢？众所周知，任天堂首次发售的 GBA 主机共有三种颜色，分别是紫色、白色和透明蓝。而日前任天堂宣布说：除了这三种颜色的主机外，该公司还准备推出"口袋妖怪·水晶"版的 GBA 主机，该主机的发售时间也是 3 月 21 日，价格和普通的一样，同样是 3 月 21 日。

乍一看，这种"口袋妖怪·水晶"版 GBA 主机和普通的 GBA 主机没什么区别，只不过在液晶荧幕的左下方有一个白色的皮卡丘标志，另外该主机的颜色也是以金属银为主，看起来相当有质感。

这么漂亮的主机想必不用我说大家也猜得到一定非常不容易得到。的确，这种"口袋妖怪·水晶"版 GBA 主机只有在日本东京、大阪由任天堂直营的"口袋妖怪乐园"才能够预约得到，并且还是限量的，而目前 GBA 主机已经肯定将缺货，因此这种"口袋妖怪·水晶"版的 GBA 主机就显得更加珍贵了，我们的玩家恐怕是很难买到喽！

紧急速报 13 任天堂状告美国一学生

说起模拟器可以说这两年最流行的东西，什么 FC、MD、SFC、PS、N64、NG 等等各式各样的模拟器多得简直让人数不清，这些模拟器可以让玩家在 PC 上运行自己所没有的主机的游戏，并且模拟效果还都不错。也正是因为这样，模拟器才深受广大玩家们的喜爱。不过什么事都是双重性的有利就有弊，虽然玩家高兴了，但游戏厂商们却大为恼火，想想看本公司辛辛苦苦制作的游戏，轻而易举的就让别人盗取了，确实有点让人接受不了，所以长期以来游戏厂商和模拟器制作者之间一直是格格不入的。

目前，美国一名 22 岁的学生因为在其个人网站上提供非法的 FC、SFC 以及 GBC 游戏供人下载，而被任天堂告上了法庭，任天堂认为他的这种做法已经严重侵犯了本公司的权益，而如果起诉成功的话，这名学生将被判三年徒刑以及 25 万美圆的罚款！好严厉的处罚呀！

其实说到模拟器这种东西本身就是一个很模糊的概念，模拟器软件本身可能并没有侵权，但是提供游戏 ROM 下载可就是侵权了。而这次任天堂状告这名学生，就充分的显示出游戏厂商捍卫自身权益的决心，模拟器制作者们！要小心喽！！

紧急速报 14 想充当《燃烧战车 2》的小兵卒吗？

这两天关于 KONAMI 超人气谍报游戏《燃烧战车 2》的消息还真是不少，昨天刚刚有消息说该游戏可能会延期到 2002 年发售，今天又有消息指出该游戏正在募集角色造型，如果够幸运的话，说不定你也有可能出现在《燃烧战车 2》中呦！

KONAMI 的官方网站上目前正在举办募集《燃烧战车 2》游戏角色的活动，你只要在该页面上留下自己的个人资料(当然要有照片)，就可能会有机会出现在游戏中，当然你要扮演的只是一小小的士兵，不过这已经很不容易了，相信看到自己出现在游戏中应该会有一种特别的感觉。

从这次是事和以往的新闻上我们不难看出，KONAMI 为《燃烧战车 2》花费的精力真的是很大，工夫不负有心人，相信这款游戏一定会让玩家们满意的！

紧急速报 15 DC 降价后销售量猛增

DC 从 3 月底正式停产后，SEGA 也将退出主机开发行列，从而转型为游戏制作厂商。在宣布了该消息后，SEGA 为了把库存的 200 万台 DC 主机赶快甩出去，北美、欧洲以及日本地区的 DC 主机全都做了大幅度的降价活动。

而自从各地的 DC 主机降价后，该主机的销售量一下子就升了上去，根据日本著名游戏杂志《FAMI 通》的统计，在 2 月 26 日——3 月 4 日的主机销售量中，DC 竟然一举拿下了销售冠军，把 PS2 以及 GBC 全都抛在了后面，也难怪，9900 日圆的价格简直跟白送的一样嘛！

紧急速报 16 关于《黄金城之门》的发卖变更通知

自从 SEGA 宣布了终止 DC 的生产后一些软件厂商所开发的游戏也受到了一定的影响，下面就是 CAPCOM 发表的关于系列作品《黄金城之门》发售变更的通知。

首先谢谢大家一直以来支持《黄金城之门》。

在 2000 年 10 月 10 日我们曾经发表过《黄金城之门》隔月发售的消息，这次我们对有关发卖的事宜做部分更正。

《黄金城之门》作为业界第一个连作系统 RPG 计划推出全 24 卷，其中第一章的全 7 卷在 10 月 10 日和 12 月 12 日以隔月形式发卖。在 2001 年 10 月 10 日预定发售 7 卷，然后在其构想基础上决定展开第二章以后的结构。

但是迎来 2001 年后，对现在的市场状况调查和充分思考的结果，我们认为按照原来的计划实行起来有困难，所以这次决定发表变更决定。

变更的内容是：用全 7 卷完成《黄金城之门》。

我们对作品内容方面的企画没有改变，但是从现在的状况考虑，我们对到 2002 年系列长期展开的困难估计不足。

不过，既然是"连作系统 RPG"，如果放弃发表的话是对商品系列结构的损害，这也是对一直支持《黄金城之门》的 FANS 的一种背叛。因此工作人员在检讨后一致否定了这样的计划。

既然是在 DC 主机开始的游戏，那么就应该在 DC 上完成这个故事。最后决定以全 7 卷来结束《黄金城之门》物语。

另外，由于变更，游戏的内容与当初预定 7 卷会有部分不同。还有就是根据内容的变更程度，第四卷的发售日将会有所改变，初步预定 2001 年 4 月 12 日。第五卷以后的发售日不变，分别为第 5 卷……6 月 6 日、第 6 卷……8 月 8 日、第 7 卷……10 月 10 日。

突然变更可能使大家觉得突然，但是我们制作人员一定尽自己最大的力量完成好故事的创作，请大家今后也继续支持《黄金城之门》，支持 CAPCOM。

2001 年 3 月 9 日

CAPCOM 公司

《DQ 怪物篇》延期 ENIX 降低预算

ENIX 日前宣布，由于 GBC 版《勇者斗恶龙——怪物篇 2》的发售日将延期，因此该公司 2001 年 3 月期的财务报表将重新调整，年度营业额下降到 540 亿日圆。

《勇者斗恶龙——怪物篇 2》原本预计在本月同时发售《鲁卡的旅行》以及《伊鲁的冒险》两个版本，而这两款游戏目前的预约数量已经达到了 120 万套以上，不过由于《伊鲁的冒险》将延期到 4 月发售，所以 ENIX 不得不降低该年度的销售预测，不过该公司还是非常有信心的表示：这两款游戏的销售量达到 230 万套应该不成问题。

紧急速报 17 Bleemcast 发售日再确定

说起由著名模拟器厂商 BLEEM 公司开发的 DC 用 PS 模拟器"bleem! for Dreamcast"不知道各位是否还记得呢？记得去年 5 月 E3 展上该模拟器第一次亮相的时候，那超强的模拟效果，震惊了在场的所有观众。许多玩家对该模拟器充满了信心，希望能够早日拿到它。不过偏偏天公不做美，随后发生的就是该模拟器的一再延期，如果现在问你的话，恐怕记忆力再好的玩家也不记得已经延期过多少次了吧！如今 DC 都已经停产了，可还是没看见该模拟器的影子，想必许多玩家都已经将其遗忘了吧！

日前，美国游戏通路商 EB 宣布，该公司将开始接受网络预约"Bleemcast"，而该模拟器的发售日为 4 月 7 日，价格为 19.99 美圆。要在以往该消息传出后一定会引起轰动，但这次似乎并没有多少人关注，大概已经没有多少人相信了吧！而就算 4 月 7 日该模拟器真能顺利推出，又有多少人会对其感兴趣呢？长时间的延期已经快把玩家们的耐心磨没了。

紧急速报 18 GBA 相关情报

GBA 因为具有下位互换性，因此可以使用 GB 的游戏。不过就象是 PS2 运行 PS 游戏的时候有时不能正常动作一样，GBA 也存在这样的现象。还有就是游戏虽然可以运行，但是会出现音量变小或者出现杂音的情况。没想到就连任天堂的产品也出现了类似的情况，怪不得它一直不主张下位软件互换这一设计呢！

新天地推出 PC 版"古墓丽影：历代记"，关卡编辑器无限延伸古墓的生命力



玩过了游戏机上的"古墓丽影：历代记"，有电脑的朋友不妨再来体验一下 PC 机上的劳拉风韵。和游戏机相比，PC 版"古墓丽影：历代记"的最大特点就是附赠了关卡编辑器，玩家现在可以发挥无穷的想象，创造自己的"古墓"。据"古墓丽影：历代记"代理公司新天地称，他们不仅会在游戏的说明书中加入游戏攻略，还会特别加入关卡编辑器的使用说明电子文档，方便大家对编辑器的掌握。而且，新天地计划将来和 Eidos 合作，为中国的古墓迷们更多的提供全世界玩家制作的古墓关卡。新天地曾经在国内正式推出过 PC 版的"古墓丽影"I(黄金版)、II、III 代及其彩色攻略书以及"劳拉写真集"，更是包括大礼包和简装版多种类型；这次的"古墓丽影：历代记"为 2CD 48 元，仍旧走的是新天地一贯的平民风格。

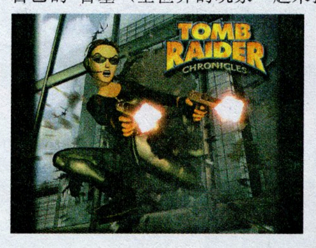
制作：Core　**发行**：Eidos

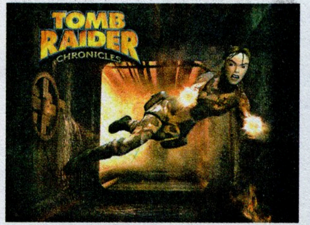
国内代理：新天地　**游戏类型**：冒险

最低系统配置：PII266/16Mb RAM/2Mb HD/4XCDROM

价格：48 元/2CD　**上市时间**：2001 年 3 月

继"古墓丽影 IV：最后的启示"中，劳拉被困在金字塔里，生死不明之后几天，她身边最亲密的人们集合在她的住所，为她和她的荣耀举行了纪念仪式，共同追忆劳拉以前不为人知的冒险经历。这就是"古墓丽影：历代记"。这将是基于经典的"古墓丽影"引擎的最后一部，也是颇具总结性的一部。游戏共分为四大关，十三小关，贯穿劳拉的各个时期，地点也各不相同。有罗马的街市，有爱尔兰的岛屿，还有俄军的潜艇。最后一关是在一个高科技的塔楼里，劳拉还有一个助手 Zip 帮助她过关。在"古墓丽影：历代记"中，劳拉又增加了新的动作：走钢丝和"双臂大回环"，武器装备上增加了狙击步枪和抓钩枪，另外还有偷袭用的氯仿。PC 版"古墓丽影：历代记"的一大特点就是附赠了关卡编辑器，玩家现在可以发挥无穷的想象，创造自己的"古墓"(全世界的玩家一起来折腾我们的劳拉小姐！)了。







新作发售表

ACT 动作	SLG 模拟
PUZ 解迷	SPT 体育
RAC 赛车	SRPG 战略 RPG
RPG 角色扮演	TAB 桌上
SHT 射击	ETC 其它

PLAYSTATION

2001 年 3 月至 5 月

日期	游戏名	厂商	类型
3月1日	SD 高达英雄传 骑士对武者	BANDAI	ACT
8日	音乐创作室 3	ENTERBRAIN	SLG
	光荣 SERIES 太阁立志传 II	光荣	SLG
	SISTER PRINCESS	MEDIAWORKS	AVG
15日	心跳回忆 2 对战 PUZZLE 玉	KONAMI	PUZ
	DDR 4th MIX	KONAMI	SLG
	PUZZLE PAIR	AFFECT	PUZ
	CAPCOM GENERATION 第 2 集～魔界与战士	CAPCOM	ACT
	From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE	BANDAI	ACT
22日	幻想水浒外传 VOL. 2 CRYSTAL VALLEY 之决斗	KONAMI	AVG
	逮捕令	PIONEER LDC	AVG
	私立凤凰学院 2 年纯情组	J WING	SLG
	MONSTER FARM JUMP	TECMO	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol. 6 ONI 零～复活	PANDORABOX	RPG
29日	加油 伍右卫门 大江户大回转	KONAMI	ACT
	心跳回忆 2 SUB－STORY VOL. 2～Leaping School Festival～	KONAMI	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	AVG
	机器人大战 α 外传	BANPRESTO	SRPG
	K－1 世界大奖 2001 开幕版	KONAMI	SPT
	心理游戏 10	VISIT	ETC
	WOODY WOODPECKER GO! GO! RACING	KONAMI	RAC
3月预定	BEATMANIA: THE SOUND PF TOKYO	KONAMI	SLG
	仙界通录正史～TY animation 仙界传封神演义	BANDAI	ETC
4月5日	ASCII CASUAL COLLECTION POWER DOLL 2	ASCII	SLG
	BASS LANDING 2(THE BEST)	ASCII	SPT
	JET DE GO!	TAITO	SLG
12日	X－MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	ACT
19日	与 i MODE 一起～到哪里也一起 追加 DISC	SCE	ETC
26日	三洋弹珠机天堂 5	ACCLAIM SOFTWARE ENGINEERING	SLG
	Forget me not －PARITE－	ENTERBRAIN	AVG
	实况 POWERFUL 职业棒球 2001	KONAMI	SPT
	此花：True Report	SUCCESS	AVG
	SPIDER MAN	SUCCESS	ACT
	私立凤凰学院 3 年纯真组	J WING	SLG
	TIME CRISIS PROJECT TATAN	NAMCO	STG
	GEAR 战士 电童	BANDAI	ACT
	CAT'S STATION 一个人也可以的！	BANDAI	ETC
	回到我身边	PRINCESSSOFT	SLG
4月预定	元组！动物占卜＋恋爱占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	ETC
	VIRTUAL 飞龙之拳 DASH	CULTURE BRAIN	FIG
5月2日	SD 高达 G 世纪－IF	BANDAI	SLG
24日	纹章传说	ENTERBRAIN	SLG
	赏金猎人莎拉	CAPCOM	AVG
5月下旬	夜想曲 2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	AVG
	东京舞妓物语	VISIT	SLG
	ANGEL DOLL	讲谈社	AVG
	EVE THE FATAL ATTRACTION	GAME VILLAGE	AVG
	EMIRIA	KID	AVG
	BATTLE GEAR 2	TAITO	RAC
	MONSTER FARM	TECMO	SLG
	风之克罗诺亚 2～世界希望忘记的东西	NAMCO	ACT
	BIO HAZARD 5 周年纪念 SPECIAL PACKAGE NIGHTMARE RETURNS	CAPCOM	AVG
	WINNING POST 2 MAXIUM 2001	光荣	SLG
29日	WTA TOUR TENNIS	KONAMI	SPT
	EATMANIA II DX 4th style new songs colection	KONAMI	SLG
	SUPER GIRL DERRICK HOUR	ENIX	ETC
	决战 II	光荣	SLG
	永世名人 5	KONAMI	TAB
4月5日	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	SLG
	钢铁咆哮－WAR SHIP COMMANDER	光荣	SLG
12日	ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	ACT
26日	RAYMAN REVOLUTION!!	UBI SOFT	ACT
	机甲兵团 J－PHIENIX	TAKARA	ACT
	GRAN TURISMO 3 A－spec	SCE	RAC
5月2日	F1 Racing CHAMPIONSHIP	UBI SOFT	RAC
	花、太阳、雨	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	AVG
24日	PHASE PARADOX	SCE	AVG
	MAGICAL SPORTS 2001 甲子园	魔法	SPT

PLAYSTATION2

2001 年 3 月至 5 月

日期	游戏名	厂商	类型
3月1日	Z. O. E	KONAMI	AVG
	SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	AVG
	暴走货车传说 3～男花道梦浪漫	SOIKE	RAC
8日	ESPN National Hockey Night	KONAMI	SPT
	EXTERMINATION	S. C. E	AVG
	A 列车 2001	ARTDINK	SLG
	唐老鸭 拯救大作战	UBI SOFT	ACT
15日	实况足球 5	KONAMI	SPT
	PARAPARA RAPADISE	KONAMI	SLG
	我与魔王	S. C. E	RPG
	首都高 BATTLE 0	元气	RAC
	电车 GO! 3 通勤篇	TAITO	SLG
22日	生化危机 Code: Veronica 完全版	CAPCOM	AVG
	实况 J LEAGUE PERFECT STRIKER 3	KONAMI	SPT

DREAMCAST

2001 年 3 月至 5 月

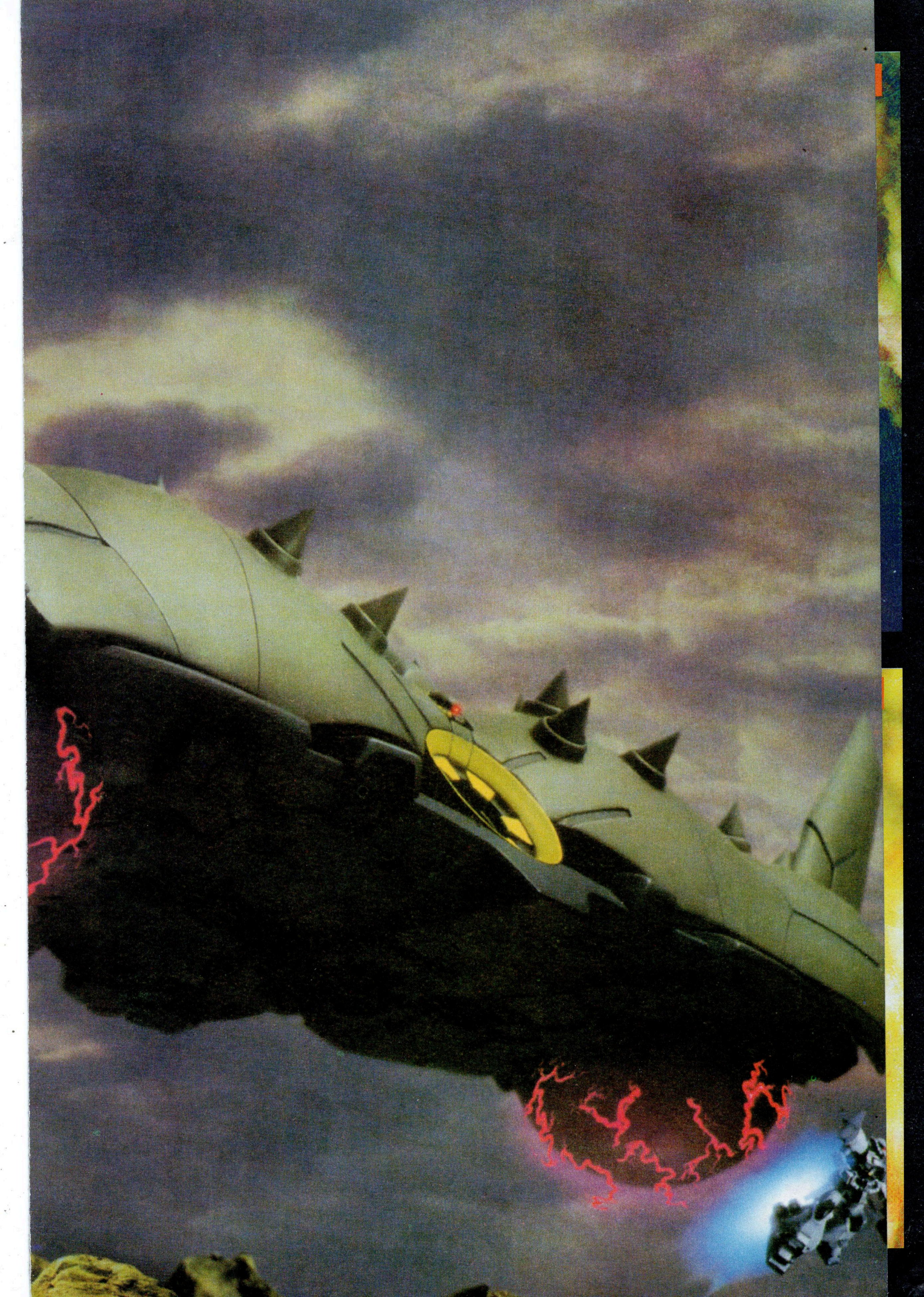
日期	游戏名	厂商	类型
3月1日	FIRE PRO WRESTLING D	SPIKE	SPT
15日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	SLG
	LE MANS 24 HOURS	SEGA	RAC
22日	樱大战 3～燃烧的巴黎～	SEGA	AVG
	生化危机 Code: veronica 完全版	CAPCOM	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	SPT
	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	RAC
	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	AVG
29日	NFL 2K1	SEGA	SPT
	SGGG	SEGA	SRPG
	NBA 2K1	SEGA	SPT
	纯情房东俏房客～再次微笑	SEGA	ETC
	ILLBLEED	CRAZYGAME	ACT
4月4日	黄金城之门 第 4 卷	CAPCOM	RPG
5日	CANVAS～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	AVG
	es	朝日电视台	AVG
12日	Angel Present	NEC Interchannel	AVG
	SPORTS JAM	SEGA	SPT
19日	CLOSE TO～祈祷之丘	KID	SLG
	新世纪福音战士 TYPING E 计划	GAINAX	SLG
26日	此花：True Report	SUCCESS	AVG
	ADVANCED 大战略	SEGA	SLG
5月24日	赏金猎人莎拉	CAPCOM	AVG

GAMEBOY ADVANCE

2001 年 3 月

日期	游戏名	厂商	类型
3月21日	ADVANCE GTA	MTO	RAC
	全日本 GT 选手权	KEMCO	RAC
	你就是航空管理员	TAM	SLG
	爆热躲避球 FIGHTERS	ATLUS	SPT
	ROCKMAN EXE	CAPCOM	ACT
	MR DRILLER 2	NAMCO	PUZ
	小蜜蜂大冒险	HUDSON	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	ETC
	KONAMI WAIWAI RACING	KONAMI	RAC
	恶魔城	KONAMI	SPT
	职业棒球 POCKET 3	KONAMI	SLG
	SILENT HILL	KONAMI	AVG
	游戏王	KONAMI	TAB
	F－ZERO	任天堂	RAC
	黄金太阳	任天堂	RPG
	拿破仑	任天堂	SLG
	玛莉奥赛车 ADVANCE	任天堂	RAC
	超级玛莉 ADVANCE	任天堂	ACT





天威星 双鞭 呼延灼

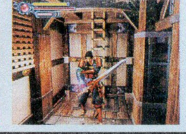
地勇星 病尉迟 孙立

地英星 天目将 彭纪

地威星 百胜将 韩滔

[G] 游戏 TOP 10 榜中榜

TOP 10 月间游戏销量榜（2月10日至3月10日）

排名	画面	机种	游戏名	类型	评语	厂商	发售日	销量
 1		GBC	赛尔达传说不可思议的果实～大地之章	RPG	KYOUI：……太经典了，可惜没时间玩！	任天堂	2001年2月27日	34万5268
2		GBC	赛尔达传说不可思议的果实～时空之章	RPG	CLOUD：非常耐玩的游戏。	任天堂	2001年2月27日	34万3281
3		PS2	Z.O.E	AVG	MADJOJO：看在小岛秀夫和燃烧战车体验版的份上买一张吧。	KONAMI	2001年3月1日	25万1268
4		GBC	口袋妖怪水晶	RPG	星辰：今天你玩了没有？	任天堂	2000年12月14日	23万1137
5		PS2	鬼武者	AVG	DRAGON：铁炮的子弹如果可以无限的话，游戏就成了《生化危机》。	CAPCOM	2001年1月25日	23万3513
6		GBC	大金刚2001	ACT	星辰：如果屏幕再大一点就好了。	任天堂	2001年1月21日	17万4513
7		DC	百剑	SLG	MADJOJO：为什么游戏机也要做即时战略，搞笑嘛！	SEGA	2001年2月15日	13万9714
8		PS	阿依西亚	SHT	PALADIN：不管有没有时间都不要玩。	ATLUS	2001年2月22日	11万4137
9		PS	三国志7	SLG	DRAGON：武将登录时应该可以选择特技。	KOEI	2001年2月1日	11万0872
10		PS2	BLOODY ROAR 3	3D·FTG	E·T：太血腥了，十八禁呀！	HUDSON	2001年3月1日	10万8216

游戏期待榜 排行榜

排名	游戏名	机种	厂商	发售日	类型
1	樱花大战3	DC	SEGA	2001年3月22日	AVG
2	超级机器人大战α外传	PS	BANPRSTO	2001年3月29日	S·RPG
3	纹章传说	PS	任天堂	2001年5月24日	S·RPG
4	最终幻想X	PS2	SQUARE	2001年预定	RPG
5	燃烧战车2	PS2	KONAMI	2001年预定	ACT

本月主机销量排行榜

2月10日至3月10日

主机	销量
PS	261074台
PS2	147791台
DC	148637台
N64	10174台
GB	103624台
NGP	3853台
WSC	40341台

星星私语

其实本不想写什么榜评，（因为排行榜上已经显示得清清楚楚，勿须多言）只是想找一个露脸的地方而已，该死的 MADJOJO 妄想一人垄断读编往来，可怜的星辰只有利用职务之便走个后门了。不知道大家对上期的排行榜有何意见，希望尽量提出来，其实星辰最希望的是排行榜中的榜评能由大家来写，至于会是哪几个游戏就要由玩家自己猜了，这样才有悬念，才有中奖的感觉嘛！期待大家的踊跃参加，评语最好发到我的信箱里，就在咱们 NT 主页上，一定要署上姓名，说不定下期就会在排行榜中看到自己的名字哟！！

Sakura wars 樱大战 III

燃烧的巴黎



无责任推荐	新游戏介绍	
120%	类型:AVG + SLG	售价:7800 日元
	厂商:SEGA	媒体:GD - ROM × 3
	发售日:3 月 22 日	记忆容量:11 格



星辰独家专访大神一郎,直击巴黎

各位樱大战的 fans 们,大家好!这里是日本东京,星辰将要在这里采访临行前的大神一郎。大神兄可以算是樱大战中唯一的男性——除去那些反派的,年老的和怪模怪样的不算,究竟他对这次的远行有何感想呢?我们很快就可以知道了………………(该死的大神,说好 3 点钟的,现在都 3 点 43 分 55 秒了,还不见人影,我星辰也是有头有脸的人物,居然敢叫我久等?!等会有他好看的,哼!!气死我了……)

大神:星辰君~~!!,本当に御免なさい(实在是对不起)!!

星辰(终于来了,我最讨厌别人和我讲鸟语了,这个家伙迟到了还这么嚣张?看我来教训他……):哎呀!大神样,不用道歉,我也刚来而已。

大神:原来是这样,那就好了,我还怕你等得不耐烦了呢。

星辰:闻名不如见面,大神兄果然玉树临风、一表人才,我对阁下的景仰有如滔滔江水,连绵不绝……

大神:呵呵……哪的话,我对星辰君的佩服也似黄河泛滥,一发不可收拾。

星辰(连这都知道,这小子果然有一套,难怪能迷倒那么多 MM 呢):过奖过奖,不如大家烧黄纸结为兄弟吧?

翻译 PALADIN 乱入:能不能快点切入正题?我们还要赶晚上的飞机呢!

星辰:把嘎压路!我自有分寸,你照我说的翻译就行了,一个小小的翻译也这么嚣张?

大神:你刚才好像说什么了?我没听清,能不能再说一遍?

星辰:啊,没什么,没什么,千万别误会。大神兄,你可是我们男生羡慕的对象呀,普天之下恐怕再也找不到像你这样好运的人了,天天和美女们耳鬓厮磨不知有何感想呀?

大神:别提了!什么好运呀,你都不知我有多惨呢!知道我今天为什么迟到了吗?

星辰(一头雾水,惨?你能有我惨吗?):不知所谓何事呢?

大神:我告诉樱花今天下午你要采访我,可她偏要我帮他打扫房间,接着又是神崎堇溺水了,我赶忙跑去救她,湿衣服还没来得急换,红兰又要我看她的新发明,这下可好,不用换衣服了,都给炸糊了,刚换好衣服,艾莉斯又吵着要我帮她挑选衣服,然后是桐岛要请我吃饭,还有玛莉亚……总之,一定要把我累个半死才肯放我出来,幸亏我的灵力比她们高那么一点点,要换了常人早就累死了!

星辰:没想到大神兄你过得竟然是这种非人的生活呀!我还一直以为你在温柔乡里乐不思蜀呢……

大神:这都是你们误会了,花组队长可不是什么人都能当的,我走了之后,米田司令会征集新的花组队长人选,星辰君你如果有兴趣的话也可以去应试呀,我觉得你入选的机会很大!

星辰:是吗?本来我很有兴趣一试的,但听你这么一说,我还是老老实实干编辑这份很有前途的工作吧!那么我们的采访正式开始吧?

大神:好的,你请提问吧。

星辰:这次你要到巴黎去留学,但是我们大家都知道肯定有内幕在里面,你可以透露一下吗?

大神:真是瞒不过大家呀!确实是有内情的,听说最近在巴黎出现了一股黑暗势力,而巴黎的花组又正好群芳无首,米田总司令于是推荐我去当队长,因此我这次明为留学,实际上是去执行任务。

星辰:原来是这样啊!你能介绍一下巴黎花组的情况吗?是不是又有漂亮 MM 呢?

大神:这个嘛……据我所知,巴黎花组确实有不少女孩子,而且她们都在香奈尔剧院演出……

星辰(呵呵……果然和我的第一手线报相同):是不是有 5 个女孩子?你觉得哪个女孩子令你印象最深刻呀?

大神:原来星辰君你早就知道了!我当时只是匆匆看了一眼,个人认为艾利加和姬丝路挺不错的……

星辰:听说艾利加是个见习修女哟,莫非大神兄你……

大神:你说笑了,我没有其它的意思,一切要等我到巴黎去后才知道,希望她不会像樱花那么爱吃醋就好了!啊~~~湫!!!

(樱花:该死的大神!!一定又在说我的坏话了!!)

星辰:应该不会吧?修女一定是很有修养的啦,除了她们 5 个之外还有没有新人呢?比如"帝剧三人娘"?

大神:的确是有两个女孩子负责这方面的工作,一个叫梅尔·蕾颂,一个叫希·卡普里斯,另外听说还有一个总司令叫格兰·玛,是个噢巴桑,这是她们的照片……

星辰:哇!!这两个 MM 很可爱呀,至于总司令嘛,就……

大神:你也这么看呀,其实我还是比较喜欢藤枝司令,成熟、有魅力,对人又温柔……啊~~湫!!对了,星辰君你千万不可以把这个告诉樱花呀,一定要保密!啊~~湫!!!

星辰:大神兄你没事吧?这次你要在巴黎执行任务,巴黎和东京的环境有什么不同吗?

大神:环境当然不同啦,这次的香奈尔歌剧院比帝国歌剧院更大,更豪华,而且巴黎的街道也非常的漂亮,听米田司令说我这回不用总关在剧院里卖票了,平常也可以到街上去逛逛,真是太好了!

星辰:那真的要恭喜你了!你这里还有没有最新的情报?公开一下吧?

大神:看在星辰君你的面子上我就把我今天刚得到的情报告诉你。就



是关于那个该死的 LIPS 系统的。你应该还记得我和这个系统的第一次亲密接触吧?

星辰:好像是你被樱花和堇打了一个耳光吧?当时看你的样子就很疼。

大神:是呀,堇还好点,樱花的力气可真不小呀,把我脸都打肿了。这次系统更加损,有一种是要我在限定时间内连续回答问题的,还要我在回答问题的时候把感情加上去,还有诸如一段时间后出现新的选项啦,限定时间内找出某件物品啦等等就不提了。反正这次我是作好心理准备了,挨打我也认了!最让人气愤的是这回连吃饭都不能安宁了,说什么要我引导大家对某个问题展开讨论,使队员之间的关系更加融洽,而且还要限定我的发言次数,如果一不小心说错了话,她们还会生气,有没有搞错?这么高的难度!

星辰:看来你是从一个地狱换到了另一个地狱呀!大神兄,一路走好!

大神:唉……现在知道我的难处了吧?我这个队长也不好当呀!

突然一股蒸汽从大神身上冒出,接着是一声爆炸!!……大神被炸得灰头土脸,慢慢从口袋中掏出一个盒子(蒸汽通讯机)……

星辰:大神兄!!大丈夫??

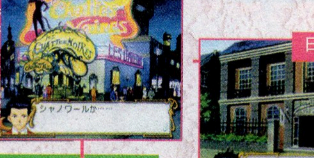
大神:没事,我习惯了,是樱花在 CALL 我!

星辰:什么?CALL 机居然有这么大的动静?I 服了 you!!

大神:还不是红兰做的,樱花觉得不错硬要我带在身上,说什么只有这样你才会回机!听说巴黎也用这种东西,而且我们每个队员房间里都要配备一个,你用不用也来一个?

大公开 美丽的巴黎街道













教会
はい。
おばさんは、
とても善意してくれました。

警察署
捕まったって……
エリカくん……どうしたんだ?

餐厅
相席を許すぞ。
ここのコンソメスープは絶品だ。
良していくがよかろう。

大神一郎的房间
それじゃあ……
キネマトロンを使って
話してみるか。

星辰:谢谢你的美意,我有摩拖罗拉了,这个也很方便。(我还想多活几年呢……)

大神:是吗?那就算了。对不起,我马上要回去了,不知道又发生什么事了,有时间你到巴黎做客吧,我代表巴黎花组欢迎你!

星辰:好的!有机会我一定会去的!提前祝你一路顺风!洒忧拉拉!

新游戏介绍

SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶

系统研究

换装系统大比较

不知道大家对《樱大战》一代和二代的换装画面还有没有印象,星辰对于此可是记忆由新,如果有所淡忘的话就先看看下面的图复习一下吧。星辰在第一次观看时就已经出离愤怒了!为什么镜头的角度不再往下一点呢?这样就可以看到樱花的 XXXX……!@#¥%(被众人修理中)。言归正传,一代和二代中的换装系统绝对是高科技的结晶!从一个通道滑下去,在十几秒的时间内就自动换好战斗服,有理由相信这个系统的技术含量比光武来得要高!不知是否 RED 注意到了这个问题,在三代中的换装系统技术含量明显下降,虽然还是跳入一个通道里,一阵烟雾过后出现的不是装备整齐的队员,而是……一套衣服?!有没有搞错,自己换衣服还要躲起来?又不是超人!还是一代的好呀,呵呵……(憧憬中)







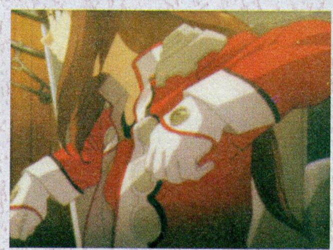
















莎木II shenmue



无责任推荐	新游戏介绍	
100%	类型:FREE	售价:未定
	厂商:SEGA	媒体:GD-ROM
	发售日:2001年内	记忆容量:未定



新游戏介绍

DC超人气大作莎木又有新消息了,本作的名字叫《莎木II》而并非前作的《莎木一章》这是因为本作并非只收录了一章的内容,而是将第二章到第六章的内容全部收录,因此名字叫做《莎木II》。据玲木裕所讲,如果以每年一章的速度推出,那么要完成全作的十六章大概需要十六年,这实在是太长了,所以决定将多章的内容同时推出,一方面加快游戏推出的进度,另一方面使游戏内容更加丰富,这下子玩家可有福了。下面来看看最新公开的情报:

1 蜂巢动作选择系统

听名字好像很奇怪,其实说白了就是一种为了体现游戏自由度而设计的用来方便玩家的系统。好像越说越复杂了。先讲讲这个系统的由来吧,话说很久很久以前,有一个叫铃木裕的人……(BLUE:这小子又想凑字数撑版面,来人哪!脱出去,埋了!!)……



就是以前开发这个系统时画面上以六角形并排表示看上去好像蜂巢一样现在虽然对系统画面进行了修改但是还是沿用了这个蜂巢的名称其实看上去一点也不像蜂巢了(请在20秒内一口气读出来)……大家明白了吗?至于在游戏中的作用嘛……就是系统将各种常用动作(对话、赚钱等)作成快捷方式放在画面右下方,使得玩家在游戏中能更加方法地完成所要做的工作。比如要和NPC对话收集情报,只需点一下"嘴"的快捷方式,芭月凉就会自动不断和人对话了……我说的很清楚了吧?另外在要去某个地方时,可以走不同的路线,虽然最后都能到达目的地,但是在某条路上可能会碰到很多漂亮MM哟。

2 辅助地图系统

在《莎木》这种地域广大的游戏中迷路是一件很正常的事,这时辅助小地图就会起作用了,这个系统在前作《莎木一章》中就曾出现过,在本作中更得到了进一步的加强。在小地图上会以一些简单明了的图形显示你现在所处的位置和你将要到达的目的地,但是想要得到辅助地图必须用钱来买。在你进入某个不熟悉的地方时,你可以到挂有地图的小摊上购买,如果没钱的话……残念,等着问警察叔叔吧!

3 等待系统



这也是一项为了体现游戏高度自由化而设置的方便玩家的系统。在莎木中有时间的概念,比如某件事情必须要在特定的时刻才能发生,而玩家不巧又提前来到了事发地点,这时可以不用无聊地耗费时间,而只需要摆个POSE喊到:"克塞前来拜访!!"噢,对不起说错了,应该是发动等待系统,时间就可以直接跳到发生事件的时刻了。很方便吧?是不是有坐时空隧道的感觉?总之用玲木裕的原话来说就是时间的自由控制可以使玩家在进行游戏时有一气呵成的感觉。

香港黑社会的流氓头子,不过为人好像比较讲义气,够爽快。他的眼神十分锐利,在看人的时候会使人产生被锋利的刀锋切割一样的压迫感,刃武鹰的"刃"字就由此而来,在公布的图片中可以看到他和芭月凉激烈交手的场面,他和芭月凉之间究竟有什么过节?不过本着识英雄重英雄的原则,相信他和芭月凉一定会化干戈为玉帛。

刃武鹰

王 充满活力的快乐的少年,就像一般的小孩子一样对任何事情都充满了好奇心,性格坦率、纯朴,看上去好像身怀某种绝技(个人认为偷盗的嫌疑最大!)究竟这种技能对凉有何帮助呢?



活跃在《莎木》里的中国人

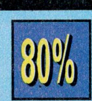
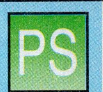
在《莎木》这款游戏中闪亮着一个中国人的身影,他就是贾鹏芳——原"中国中央民族乐团"管弦乐部门副首席,著名的二胡演奏家。贾鹏芳八岁开始学习二胡,1978年加入"中国中央民族乐团",1985年晋升至该团管弦乐部门的副首席地位。1988年,贾鹏芳申请到日本艺术大学就读。他在日本发行的第一张个人专集就引起了很大的反响,日本许多知名作曲家、音乐家都曾找贾鹏芳合作过,像是宗次郎、渡边香津美、谷村新司以及《龙猫》、《风之谷》的作曲家久石让等人。近几年,贾鹏芳先后参与了《莎木》、《三国志》等游戏的音乐制作,正是因为有他的参与,《莎木》和《三国志》中的音乐才具有浓厚的中国韵味,充份衬托出游戏的背景。





ONI零 —復活—

无责任推荐	新游戏介绍		
80%	类型:RPG	售价:1980 日元	PS
	厂商:PANDORA BOX	媒体:CD－ROM	
	发售日:3 月 22 日	记忆容量:1 格	

1990 年 PANDORABOX 在 GB 上推出 ONI 系列第一款游戏,此游戏以独特的舞台设定和新颖的战斗系统获得了玩家的一致好评,PANDORABOX 再接再厉先后在 GB 上推出了 5 款、在 SFC 上推出了 2 款 ONI 系列的作品,都获得了不错的成绩。本作是 ONI 系列的最新作,由于游戏平台是比 SFC 和 GB 更为强劲的 PS,相信一定会有更好的表现。本游戏预定 3 月发售,说不定广大玩家看到这篇文章的时候已经拿到游戏了,那么我们就闲话少提,来看看最新公布的游戏资料。



POINT I LEVELUP 的概念

在本作当中,角色的等级上升被称之为"格"的上升,尽管每次"格"上升时角色的能力数值不见得都会随之上升,但是还要尽可能的让"格"与能力值提高,因为这是与存在于世界各地的神仙交涉的必要条件,另外,还有一个条件需要满足——就是随"格"上升之际自动获得的数值:"德"。

POINT II 和神仙的交涉方法

只要去村镇当中的地藏菩萨庙或是神社,即会出现选择与神仙交涉的命令。但是在游戏刚开始时所有的神仙均被封印了,这要求玩家在世界各地冒险的同时进行发现并解除封印的活动。例如:神仙被封印在某间民居内的宝箱里,你只要在屋里转转,震动手柄便会产生震动来提示,同时伴有音响……当然玩家的能力值"格"和"德"会影响到与神交涉的结果,神的能力值会随着玩家的能力而变化,因此在与神交涉前请先好好锻炼自己吧!





POINT III "请神降临"和"转身"的战斗系统

本作继续采用了指令选择式的战斗系统,在战斗中可以使用神力(相当于 MP 的东西)发动"请神降临"的召唤技,或是发动可使角色攻击力大幅度上升的指令——"转身"(司狼丸等人类不能使用)。此外,还有众多的法术技(即魔法技)可供选择,大大提高了游戏的战略性!

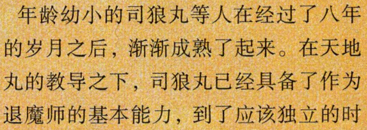


POINT IV 游戏序盘故事简介

五行军被消灭八年后,隐忍们一直生活在"沉默之里"……本篇的主要故事情节将从这里展开,在这里对今后的故事发展做一简要介绍:

通过天地丸的毕业考试!

年龄幼小的司狼丸等人在经过了八年的岁月之后,渐渐成熟了起来。在天地丸的教导之下,司狼丸已经具备了作为退魔师的基本能力,到了应该独立的时期了。于是天地丸便委托了一个任务给他,当作是毕业考试来对他进行考察……



能够自由地选择委托的内容!

通过天地丸的考试之后,便可以操纵三个角色到"退魔仲介所"(即职业介绍所)去接受各种各样的委托了(以消灭妖魔为主)。为了向五行军复仇的目的而接受委托吧……



任务 1:南都有一条大路经常有妖魔出没,收集有关情报并消灭它们。

任务 2:从九尾桶村的山上取出御神体,交到村长那里。

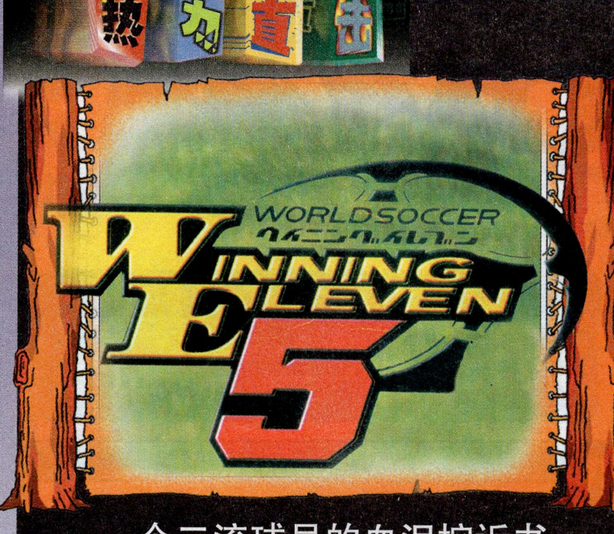
任务 3:某村民家的厕所里发生了奇怪的事情,调查事件的真相。



POINT V 小情报

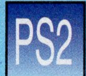
按照 PANDORA BOX 的惯例,只要把带有该公司游戏记录的记忆卡插在机器上再开始游戏,游戏内容就会发生不同程度的改变。针对本作,也许会出现隐藏剧情和另类的神仙也说不定哟……快试试吧!







无责任推荐	新游戏介绍		
120%	类型:SPT	售价:未定	PS2
	厂商:KONAMI	媒体:DVD－ROM	
	发售日:3月15日	记忆容量:未定	



一个二流球员的血泪控诉书

我叫カストロ,是《实况足球2000》MASTER LEAGUE原创队的一名球员,我司职中场,是全队进攻和防守的核心,本来我在队中混得挺好,很有希望加入《实况足球5》,但是,前两天,教练告诉我,你不用再妄想了,因为《实况足球5》中肯定没有你的位置,你的能力已经达不到要求了。我四处打听,终于弄清楚了事情的来龙去脉,原来是我们联盟的CEO(KONAMI就KONAMI,非要我们叫他什么CEO)在捣鬼,虽然我知道凭我一个人的力量并不能做些什么,但我还是要代表数百名和我同样面临下岗危险的同胞们控告KONAMI的非人道行为,数落一下它的几条罪状:



一、种族歧视。我刚刚加入联盟时并不叫カストロ这个什么鸟名字,但是CEO(KONAMI)告诉我,想在这个联盟中踢球就必须改用"艺名"(听说是因为怕侵犯某某名人的姓名权),我当时想:连那么有名的罗XX多、巴蒂XX塔都换成一个是似而非的艺名,我改叫カストロ也无所谓了,何况听起来和我的本名还有几分相似。但是,令我气愤的是CEO花了一大笔钱买到了29支国家队的姓名权,在《实况足球5》中罗XXX、巴XXXX这帮人可以用他们的真名了,我们这种二流球员还要用艺名,我们问CEO为什么不让我们用真名?CEO告诉我们,就算你们用真名也没人认识你们,所以没有必要花那笔钱。虽然我知道我没有罗那尔多跑得快,没有巴蒂斯图塔进的球多,但我也是有人权的,现在是法制社会了,什么都要讲法律,我要告你侵犯人权!!



二、落井下石。听说CEO要在《实况足球5》中对球员能力做出调整,我们着实高兴了一阵,因为这样一来,我们的某些特长很可能会被大俱乐部看中,那时我们就可以飞黄腾达了。但是,当我们了解到改动的细节之后,我觉得浑身冷汗直冒,这分明是针对我们这些二流球员做的改动,明显是想剥夺我们混饭的权利。如果大家不信的话,让我一一列举出来。

1、可以8人同时游戏,在游戏中不能调节游戏速度(GAME SPEED)。这点改动表面上看好像没什么,可是仔细想想,如果8人同时游戏,那么一定有人会操纵几个明星球员不换,我们这种二流选手肯定属于那种要不要都无所谓的鸡肋,只好满场无球到处游荡,如果输球,在记者发布会上就会这样说:本队大多数球员表现积极,但是由于个别球员场上位置感不强,意识不佳,导致在场面占优的情况下被人打了反击,下次比赛我们一定会在人员调度上多下功夫……我呸!!这也算在我们头上,还不是因为个别"明星"压得太上,又屡射不进,被人打反击,对方前锋也是有名有姓的人物,我跑断腿也追不上呀!还有不能调节游戏速度的问题,要知道,这年代什么样的人都有,有的喜欢快的,有的中意慢的,万一碰上不适应某种比赛速度的人,我搞不好还可以进上几个球,开个洋荤,火上一把。这下可好,把我出名的机会毫不留情地扼杀在摇篮里了。



2、one－two传球改变。只要看过我们打球的都知道,one－two是进攻的最佳途径,当年我也用这种方法助攻了好几球,还进过两球。反正简单嘛,自己作one－two,传球后一路狂跑就行了;帮别人作one－two,得球后闭着眼睛往前传,至于传得好不好全看球员拿不拿得到球,与我无关。但是,在《实况足球5》中不能这样了,作one－two时需要先按L1＋X传给队友,再按○或△选择回传地面球或是起高球。拜托,这么复杂的操作,我是二流球员怎么做得出来??

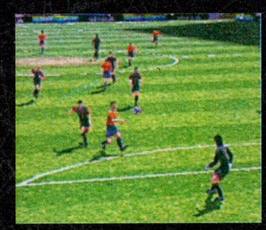
3、ANALOG PASS:我的传球不好,但在一般的比赛中还看不出来,但是这个系统令我原形毕露。说什么用R3键向传球的方向移动,便可做出相应力度的传球动作,这不是胡扯吗?我刚想试试这个系统,没想到将R3键移向传球方向的时间过长,一下子就把球踢到了观众席上,还打伤了一名对方球迷,我真的不是故意的!!但是裁判还是给了我一张黄牌,回去还叫教练骂了一顿,说什么有不满意也不能对球迷动脚!我冤啊!可能这个系统只有贝克汉姆这厮才用得习惯。



4、jump:这是令我最不满意的设定了——只要在运球时按R3键就可以跳起来!虽然在《实况足球2000》里也可以跳,但不是像现在这么简单,通常该跳的时候跳不起来,我上去一个飞铲就可以把他放倒在地,就连罗XX多都夸我铲球厉害(其实是有一次我铲伤了他,让他好几场比赛上不了场)。这下可好,想跳就跳,那我们还怎么混呀?铲球都没用,跑又跑不过人家,只能眼睁睁看他把我过了。有没有搞错?又不是《足球小将》不用那么多大空翼吧?

5、新追加的运球动作。第一个是"高速运球",其实说白了就是按R2＋方向发动的介于普通运球和加速运球之间的一种运球方法,

速度在普通和加速之间，带球的灵活度也一样。我在场上最喜欢干的一件事就是突然出现在正在加速跑的对手前面，伸出一脚把球断掉，这时真令我有明星的感觉，以后恐怕就没有这种机会了，说不定我正伸脚时对手一个变向就把我过了……第二个是"假动作盘球"，这个动作我也会做，不就是连按L1嘛，除了能偶尔做做秀外，一点用处都没有。但在《实况足球5》中改成了连按L2键，而且只跨过足球一次，然后可以马上变向，这分明是针对我嘛，明知道我转身慢……



6、吊射。在《实况足球5》里面吊射改成了先按射门键，出现力量槽时按R1键。反正这个系统和我无关，首先我不会吃多了去吊它唠什子的门，而且我也记不住这么复杂的动作，其次，守不守得住吊门是门将的事，与我无关。

三、厚此薄彼，妄想扩大两极分化。虽然CEO口上不说，但以下行动明显是让强者更强，搞两极分化，搞垄断。他嫌以前的能力设定还不够细致，又增加了一大堆新的能力，据说有PASS SPEED(传球速度)、LONG PASS(长传)、DRIBBLE SPEED(盘球速度)、积极性、MENTALITY(心理状态)、安定度、FREE KICK(任意球)等几项。想想看，这里面好像每一项都对我不利，传球就别提了，盘球也肯定和齐达内、费戈不是一个档次的，发任意球更是八辈子也轮不到我头上(如果不怕我再把观众踢伤的话，我倒很乐意一试)。我觉得就只有心理状态还说得过去，因为踢输踢赢对我都没什么影响，赢了是某些"明星"的功劳，我不会拿到一分钱的奖金，输了也许会把责任算到我的头上，但我无所谓，因为我本来就是拿最低年薪，想扣我钱都没法扣。所以我每次比赛时都毫不紧张，做到泰山崩于顶而不变色，这是不是就是教练一再强调的平常心呢?不过即使心理状态再好，也不见得有上场的机会，该死的KONAMI偏偏要把17以上数值的定为红色，确实是一目了然，别人一看都是红的，再看看我，一片惨白(还要加上刚增加的6项白色能力)，还有哪个教练敢派我上场？不光如此，最可气的是新加的什么特殊能力！有不满意当面提嘛，何必玩什么手段。像DRIBBLE(表示传球准确)、POSITIONING(门前位置感佳)、司令塔(控球时了解队友走位)、PASS CUT(阻断对方传球成功率高)之类的哪一项和我有关？找来找去只有一项"受伤的耐力"比较适合我，谁要我皮粗肉厚呢?坏了!万一教练看中了我这点让我去当炮灰岂不是惨了？还是不要有这项能力比较好。



四、干预球队运作，妄图间接贩卖人口。大家知道在《实况足球》中每个队员有一个POINT值，那可是我们的命根子，POINY值越高表示你身价越高，能力越出众，越容易被一流球会看中。我们出来行走江湖全靠大家给面子，我的POINT为20，在二流球员中算不错了。至于POINT的获得就要靠在联赛中的成绩了，赢的场数越多，得到的POINT值也越多。以前POINT只用来买卖球员，和我没有什么利害冲突，但是在《实况足球5》中，POINT还要用来维持球队的运作，每个赛季结束的时候，球队要按照球员的身价支付一定的POINT作为工资，如果支付不起的话，就会GAME OVER。所以像我们这种二流球员很可能会在赛季结束前被转会到其他队甚至是直接炒掉，以腾出足够的POINT来支付工资，这下我们就成为了球星交易中的牺牲品，不仅在哪踢球由不得自己选择，甚至可能忙碌了大半个赛季却连一分钱都赚不到！原以为只有NBA才会这样，没想到自己也碰上了，真是福无双至，祸不单行呀！

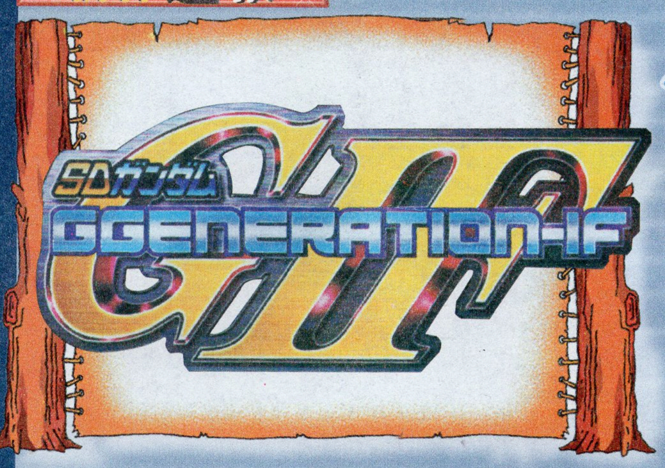
基于以上原因，我代表祖国，代表人民，控告KONAMI的非人道行为，希望大家能支持我，如果我能混到饭吃，那大家就是我的再生父母，感激不尽。



星辰看完这封字字血泪的控诉书之后禁不住热泪盈眶，这……这实在是太……(カストロ：不象话了)好了！！这不就是一篇《实况足球5》的介绍吗？哈哈，踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫，我今天又有时间上网聊天了！(カストロ听后当场晕倒)不过还有一些要补充的。是关于比赛模式的(MATCH MODE)，在本作中可以直接选用32支俱乐部进行对抗赛，不用像前作那样要取档后才能使用两支队伍，而总共登场的有53支国家队，其中29支采用真名，不知道包不包括中国队？还有一项新设定是玩家可自由设定每场可更换球员的数目，从三人到七人，怎么样？是不是很方便？另外附上全部球员的隐藏能力。

球员特殊能力一览表

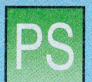
能力名称	能力作用
ドリブラー DRIBBLE	表示传球准确
ポストプレイヤー POST PLAYER	前锋线持球力强
ポジショニング POSITIONING	门前位置感佳
とびだし 出迎准确率	出迎阻截准确率佳
ストライルー STRIKER	射门准确
司令塔	控球时，了解队友走位
パサー PASSER	控球时，传球给队友的准确率高
PK キッカー PK KICKER	擅射点球
1vs1 シュート 1 VS 1 SHOOT	擅长单刀射门
ロングスロー LONG THROW	擅长发长界外球
ダイレクトプレイ DIRECT PLAY	擅长直接传球，射门等动作
マンマーク MAN MARK	擅长看守对手
DF ライン统率 DF LINE 统帅率	统帅后防造越位成功率高
スライディング SLIDING	铲球成功率高
パスカット PASS CUT	阻截传球率高
フィードキック FEED KICK	可以踢出低弹道球(门将专用)
PK キーパー PK KEEPER	擅长扑点球(门将专用)
1vs1 キーパー 1 VS 1 KEEPER	擅长扑单刀球(门将专用)
ケガの耐性 受伤的耐力	对受伤的耐力(分A、B、C三级：A最佳，C最差)



SD高达 G世纪IF

SDGUNDAMGGENERATION-IF

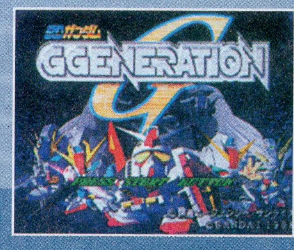
无责任推荐	新游戏介绍	
85%	类型:SLG	售价:3800日元
	厂商:BANDAI	媒体:CD-ROM
	发售日:5月2日	记忆容量:未定

高达迷的最爱--《SD高达G世纪》又有新作登场了,本作的正式名称还没有公布,不过根据日方的资料本作很有可能名为《SD高达G世纪-IF》(以下简称GIF)。GIF严格来说并不能称之为G世纪系列的续作,实际上它只是《SD高达G世纪》的资料篇,但是在这个资料篇中也有许多值得期待的新要素,高达迷们绝对不能错过哟!

星辰知道这个消息后兴奋得不得了,自从第一次接触G世纪后就一直期待BANDAI能推出它的资料篇,就像《基伦的系谱》一样,因为在玩G世纪的时候实在是留下了太多的遗憾,不知道广大高达迷是否也和我有同样的感受。面对浩如星海的机体,星辰实在是有点不知所措,现在好了,可以down下一个完美SAVE自己好好欣赏一番了。下面来看看GIF中都有什么令人振奋的好东东吧!在GIF中收录了多个模式,它们分别是"SUPER CHALLENGE MODE""CUSTOMIZE MODE""PERFECT PROFILE MODE""CG GALLERY"和"MOVIE COLLECTION"。不过这之中只有"SUPER CHALLENGE MODE"是可以进行游戏的模式,其它的都属于鉴赏模式。

《SDGG》98年8月发售,收录14部高达作品。
《SDGG-0》99年8月发售,收录30部高达作品。
《SDGG-F》2000年8月发售,收录38部高达作品。





SUPER CHALLENGE MODE

SD GUNDAM GGENERATION

这个模式是GIF中唯一可玩的模式,一共收录了10个任务,每个任务的完成条件都不一样,有的需要在限定回合内将敌人全灭,有的需要击毁特定的机体,有的需要到达指定地点,总之在游戏前先确认一下胜利条件是十分重要的,正所谓知己知彼才能百战百胜嘛!另外这10个任务中还划分为入门篇和高手篇,如果对自己的能力有自信的话就直接向高手篇挑战吧!!在这个模式中完成每个任务所需要的机体是由电脑指定的,你需要在电脑指定的机体中选择自己喜欢的来进行游戏,不过先要知道机体的性能才行呀,不然的话非常容易被电脑KO的。这可是考查各位高达迷知识是否渊博的好机会,电脑给出的机体你是否全部认识呢?是否对它们的性能都了如指掌呢?是否在游戏中曾经全部开发出来过呢?至少星辰现在还没有这个自信,不知哪位高手可以不吝赐教。

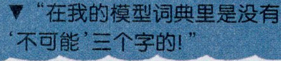
至于驾驶员方面,除了任务中的NPC外,己方驾驶员还可以使用自己在《SD高达G世纪F》中培养的原创人员,具爽!各位高达迷们是不是已经摩拳擦掌,急不可耐了呢?让我们先来看看第一个任务"名叫扎古的MS"解解馋吧……



▼SAKKI竹田拥有全美第一的模型制作实力!

▲新角色京田四郎(又被称为四郎!!)隆重登场!!

▲各种各样的变化多端的扎古作为敌方机体登场!





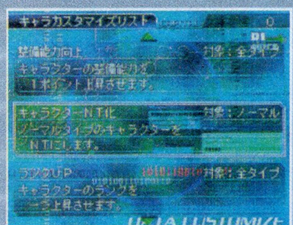
新游戏介绍



这个模式就是星辰最期待的SAVE DATA集了。在这里面收录了《SD高达G世纪》、《SD高达G世纪ZERO》和《SD高达G世纪F》中的所有SAVE DATA，包括所有隐藏机体，全角色等超酷的SAVE。本作既然叫GIF当然对《SD高达G世纪F》有特别的优惠啦，在这个模式中还可以自己编辑SAVE，只要有钱就没有办不了的事情。比如可以直接生产《SD高达G世纪F》中的专用机，可以用金钱强化《SD高达G世纪F》中出现的人物，也可以得到新人物，是不是觉得自己的资金太少了呢？



UNIT CUSTOMIZE：在这个模式中，玩家可以用金钱改造机体，而且也可以直接制造出各种专用机来。



CHARACTER CUSTOMIZE：在这个模式中，玩家可以用金钱直接强化游戏中出现的人物。



SPECIAL TEAM DATA：在这个模式中，玩家可以将游戏中出现的队伍DOWN LOAD，还可以得到新人物。



PREMIUM DATA：在这个模式中，玩家可以下载到《SDG》《SDG－0》中的SAVE DATA。



这个模式就是一部高达电子百科全书，这里面收录了G世纪系列所有登场人物和机体的资料，绝对的超究级完美档案，这真是高达迷们梦寐以求的宝物呀！其中有所有人物的个人小档案、登场作品，所驾驶的机体，还可以听到人物的配音哟；关于机体则有它们的开发秘话，开发历史，最重要的是有机体的开发资料，它告诉你在G世纪中如何把它制造出来，以后终于不用在游戏中玩高达的排列组合游戏了。





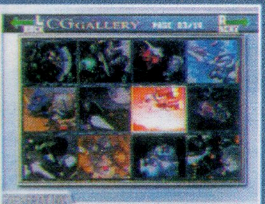




这里收集了最多最全的机体资料！



本模式是CG欣赏模式，一共有168张制作精美的CG图片供大家观赏，这些CG收录了几乎所有高达作品中的著名场面：比如《逆袭的夏亚》中阿姆罗驾驶的ν高达和夏亚驾驶的沙扎比的宿命对决；《Z高达》中卡缪和希洛克的大比拼。



众多精美的CG图片供大家欣赏！



这便是令所有高达迷们心跳加速的MOVIE欣赏模式了，老实说BANDAI的CG－MOVIE制作最高水平基本上就体现在《SD高达G世纪》中了，星辰当初为了看齐所有的MOVIE可是用尽了手段，游戏打了好多遍，最后不得已借助金手指才达成愿望。说来真是惭愧呀！有一点要提醒大家，GIF中并没有收录MOVIE本身，而是提供了一个开启方法，所以要想看MOVIE还要有以前的游戏碟才行。

供您选择！◀三部SD高达作品





可以欣赏到游戏中精美的CG动画！

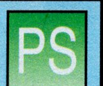
众多高达迷期待以久的游戏再次登陆PS！！！



逮捕令

YOU'RE UNDER ARREST

无责任推荐	新游戏介绍	
80%	类型：AVG	售价：6800 日元
	厂商：PIONEER	媒体：CD－ROM×2
	发售日：3 月 22 日	记忆容量：1 格



人气漫画作品登陆PS

3 月份发售的游戏中有两个都和藤岛康介有关，一个是 DC 上的《樱大战 3》，一个就是这款 PS 上的《逮捕令》。《逮捕令》的故事背景相信不用多作介绍了，而本作的情节则是完全原创，讲述年底为了加强交通安全，警视厅向所管辖的各个分区派遣特别调查员，监督和协助各分局的日常工作。而被派到治安最差，情况最混乱的墨东署的就是玩家所扮演的主人公——有栖川 亮介。虽然主人公头脑冷静清晰，运动神经发达而且拥有丰富的工作经验，但是到了墨东署这种不能用常理来判断的地方，恐怕也会觉得头大如斗吧？不过还好，有女警姐妹花迁本夏实和小早川美幸在，相信笑料一定不少，何况就算看在这两位漂亮 MM 的份上，很多玩家也一定会心甘情愿被派驻到墨东署，所谓我不入地狱，谁入地狱？本作主人公要协助夏实和美幸应付各种突发状况，游戏以天为单位，每天都需要巡视各个地方解决难题。

新游戏介绍

小早川 美幸
Miyuki Kobayakawa
和夏实一起并称为女警姐妹花，擅长修理机械，喜欢自己制作一些小东西如小型通信机等。

迁本 夏实
Natsumi Tsujimoto
充满活力的女警察，拥有不可思议的怪力，面对异性时却非常羞涩。

洁丽尔·F·布鲁娜尔
某国文化部大臣的女儿，来到日本体验日式的生活。

有栖川 ちはる
Chiharu Arisugawa
主人公的妹妹，今年 18 岁，替主人公把持家务，非常有活力。

系统介绍

出动/回家： 游戏的每一天都是从自己家开始的，基本上是早晨出发巡视，处理各种情况，然后晚上回家睡觉。

开会： 早上到警署之后首先要参加每日的例行会议，在会上可以了解到所发生事件的具体情况，有许多有用的情报需要记住，这些情报对于解决问题有很大的帮助，千万不要放过了！

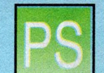
警署内行动： 在休息的时间可以自由在署内移动，并和署内人员对话，对话的方式采用选项式，选择不同的选项会改变对话人的相性值，不光如此，选项还会影响故事情节的发展，这点需要玩家特别留意。另外要注意的是，在白天和晚上可以在警署中自由移动的次数是不一样的。

巡逻： 在工作时间当然是要到辖区巡逻了，在巡逻时会遇上各种突发事件，如果能顺利解决的话就会提高治安度，治安度提高了管区内的犯罪也相应减少了，

此花 KONOHANA



无责任推荐	新游戏介绍		
70%	类型:AVG	售价:2800 日元	PS
	厂商:SUCCESS	媒体:CD-ROM	
	发售日:4 月 26 日	记忆容量:1 格	





本作是一款侦探推理式 AVG,大量的故事情节会以对话的形式出现,虽然会配上众多 CG 图片,但是对于不懂日语的玩家可能还是很难理解游戏的内容吧?(某玩家:原来你也知道呀,那为什么还要介绍这种文字类的游戏?)其实星辰自己也和大多数玩家一样不懂日语,碰见这种游戏也很头疼。但是没有办法,星辰刨遍了所有的资料实在找不出比较合适的 PS 游戏,现在的情况大家也都知道,PS 上面没有多少新游戏,所以只好向广大 PS 玩家谢罪了!!其实还有一个办法可以解决问题,就是去买 PS2 吧!呵呵……(众玩家:去死吧……!!)



故事发生在神道系高校·此花学院——一座坐落在城市中央被森林包围着的美丽学校里。这所学校原来是女子中学,最近一段时间才改为男女共上的普通中学,因此学校中女生的比例相当高。(什么?居然有这样的好学校?!)在这所貌似和平宁静的学校中却流传着这样一个有关死神的传说:当死神看中某个人后,会给那个人寄出一张写有"3"字的纸条,然后是"2"、"1"当他收到"0"的字条时,他的生命就被夺走了……春假过后,此花学院新来了一个转校生桃井惠,他一到校就被号称"调查小恶魔"的新闻部部长橘 美亚子强迫和她一起调查一桩杀人案件,被害者是游泳部顾问山内老师。据闻山内老师死前就曾收到过印有数字的纸条,难道真的存在死神?……美亚子认为这是一起谋杀案,是犯人故意仿照死神传说的手法企图掩人耳目,那么犯人的真正目的是什么呢?



橘 美亚子

(声优:川澄绫子)

此花学院 2 年级学生,号称"调查小恶魔",担任自己创建的新闻部部长,但好像只是光杆司令一名。对这次的杀人案件抱有浓厚的兴趣,并和桃井惠一起展开调查,是一名充满活力的美少女。



桃井 惠

(声优:石田彰)



在转学之前就读于市内有名的重点中学,不知为何原因转到此花中学。在一次偶然的情况下看见了美亚子换衣服……(好运气呀!)但不幸的是,美亚子发现了他,并以此作为威胁强迫他加入调查杀人案的行列。

此花学院的游泳部



被害者山内老师是游泳部的顾问,为了能在高校的游泳大赛中取得好成绩,他在训练队员的时候非常严厉,因此引起了很多队员的不满,究竟这次的杀人案是否和这有关呢?美亚子把调查的重点放在了游泳部的 5 名女队员身上……



浅间喜美(声优:浅野真噔)

▶三年级学生。游泳部部长,对人要求严格,深得其他人的信赖。

长山晶子(声优:永井信子)

▶二年级学生。稳重、冷静、内向,不爱多说话,更不善表达感情。

岸本实穗(声优:大家麻惠)

▶三年级学生,自我中心倾向严重,故其他部员不喜欢和她做朋友。



藤崎双叶(声优:新谷さや香)

▶二年级学生。开朗、外向,对任何人都很好,经常在游泳部中制造快乐的气氛。

石井伊都子(声优:樱井沙良)

▶三年级学生。清纯可爱,性格与实穗完全相反。学习成绩优良,在校内很受欢迎。



赏金猎人莎拉

BOUNTY HUNTER SARA

神圣山脉的帝王

无责任推荐	新游戏介绍		
75%	类型:AVG	售价:5800 日元	PS
	厂商:CAPCOM	媒体:CD-ROM	
	发售日:5 月 24 日	记忆容量:未定	



本作是 CAPCOM 最新 AVG 动作小说系列的第一作,讲述 2060 年一个名叫莎拉的神秘赏金猎人的故事,游戏将同时推出 DC 版和 PS 版,和以往的《生化危机》类型的 AVG 不同的是,本作将不再讲求动作性,而是采用文字选项的形式使玩家溶入到故事情节中去,玩家的每一次选择都关系着自己或人质的生命,因此需要慎重考虑。值得注意的是本作的故事设定是由实力派脚本家集团 FLAGSHIP 担任,也许他们还不为中国玩家所熟知,但是在日本却是享有盛名,著名的《生化危机 2》脚本就是由他们完成的,本作是动作小说系列第一弹,相信精彩的情节一定不会让人失望,唯一的遗憾就是广大玩家中懂日语的并不多,也许无法顺利地理解故事,但是本作还是相当值得期待的。

FLAGSHIP ~代表作品~
生化危机 2(PS)
生化危机代号:维罗尼卡(DC)
鬼武者(PS2)
黄金城之门(DC)
赛尔达传说之不可思议的果实(GBC)

STORY

公元 2060 年 新东京 新宿,半个世纪以前繁华的都市
现在成了犯罪者的天堂,到处充斥着抢劫、谋杀……
一种新的职业产生了,那就是赏金猎人!
他们以自己的性命为代价,追杀那些被通缉的犯人,然后换取高额的报酬。
但是事情并非想像中那么简单,有很多赏金猎人在追杀猎物的过程中性命不保
在众多赏金猎人中只留下了 20 名强者,
传说中的最强赏金猎人是一个名叫莎拉的女子,
她的武器是被称为"前世纪遗物"的手枪,
据说在莎拉杀人的时候她的脸上会浮现出一个诡异却又十分美丽的蝴蝶图案,
所有见过这个图案的人无一生还,美丽的蝴蝶成了夺人性命的死神!
莎拉的目标指向了君临整个东京的黑暗势力"神圣山脉"的首领帝王的身上,
一场惊心动魄的对决就要展开,究竟最后的胜利者会是谁呢?……

新游戏介绍

彻底解析 BOUNTY HUNTER SARA 中的四大要素

point1 画面

本作主要以莎拉追杀犯人时的枪战为中心,游戏共有多达 800 余张绘制精美的图片充分表现出了紧张诡异的气氛。



point2 关键字

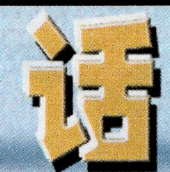
游戏主要以文字的形式展开,在游戏中所有关键字(key word)都会以青色显示,请认真阅读,因为所有的情报都包括在这里面,这是你做出判断的关键依据。

point3 选择项

作为一个赏金猎人,迅速而正确的判断是十分重要的。玩家需要在几秒钟内做出判断,这时画面下方会出现一个时间槽,并且时间槽会逐渐减短,请在时间槽走完之前作出选择,能否击倒敌人全在你的一念之间。

point4 完成度

在游戏中每完成一个任务,系统就会给出一个评价,最高的评价等级为 S 级。而评价的标准则是根据玩家在游戏中选择正确率的高低,不光如此每次选择所用的时间也被列为考虑要素之一。向着评价度 S 努力吧!



紧急访问 铃木裕!!

《莎木 II》的剧情为系列第二章到第六章

记者:将前作称为"一章",此作称为"Ⅱ"这究竟是怎么回事?

铃木:"一章"讲的是重要角色玲莎花的故事,这回到第六章……啊,这回好像收录到第六章了,不到第六章,玲莎花是不会出来的(笑),如果玲莎花再不出现,也许我们就该向玩家们道歉了吧。总之,第2章到第6章,是剧情的再构成,每章都收录些东西,如果一章一章的出,一年只出一章的话,大概要花16年吧(笑)。

记者:这么说,今后的这一系列,都是像这样同时具备多个剧情了?

铃木:嗯,因此与"第一章"相比,展开速度会变得很快,也许有二倍那么快,因为那是将5章的故事情节浓缩的结果。从"一章"看,一开始发展缓慢,到了后半部密度才有所上升,"Ⅱ"的开头虽然也与"一章"相似,但给人的感觉就是它的密度感大大提升了。

记者:您对 GAME CENTRE 所起的作用怎么看?

铃木:这个嘛,它是不可欠缺的因素,这是勿须置疑的。

正在着手制作的是新型"等待系统"

记者:"一章"中与故事毫无关系的游戏部分大受好评了。

铃木:是呀,看到了这一点,因此,我在工作之余经常在想"玩家究竟想玩的是什么呢?"这时我得到答案是"能自由行动,无论到什么地方。"对此,在"Ⅱ"中,我们制作了一套新型的"等待系统"。

记者:呃?"等待系统"?

铃木:作为系统名来说,似乎有些怪,所以这还只是暂用名(笑)。比如说,定好三点时有的场景才会出现,而现在只是中午12点,要在以往就得等着,而现在启动"等待"后,时间就"嗖"的一下子飞进到3点。因此,使用了"等待系统"的玩家就无需等待了。另外,这回还设有"辅助地图系统",地域十分宽广。需要买地图,不买的话辅助地图就出现不了。

记者:(笑)还有呢?

铃木:还有就是,这次还可以选择说话内容,对话则最多有四种选择,另外这次是用唇形图标进行对话,此外还有$MARK的图标。在这个游戏中,钱是必要之物,要靠打工、赌搏来挣取。通过$MARK可以获取许多挣钱的情报,因此,想成为赌搏中心的玩家,要好好利用$MARK了(笑)

比"一章"更广,更浓

记者:以前曾公开以四个都市为舞台(香港、湾仔、九龙、桂林)。这次依然如此吗?

铃木:是的,依旧是这四个。

记者:与"一章"相比,似乎增加了街道和建筑物的数量吧。

铃木:是啊,增加了不少,不过即使是"一章"中的地域,在这种类型游戏中,也算是宽阔的了,但我仍觉得有必要更宽广一些,因为,地域一扩大,似乎所要表现的东西的效果都出来了。因此,就变广了(笑)

记者:建筑物的数量也增加了吧。

铃木:没错,我想大概是收录了所有的房屋类型。当初制作的时候我就想这么多够用了吧,实际玩起来才感觉到,房子的确是有些可笑,类型都差不多,还是敲门后,有对话这样自然一些,要收录全部东西,其实做起来却是非常困难的,特别是九龙的大楼的层数,多到吓人,制作时也非常麻烦,于是就偷了个懒,有的房屋是不能进去的。

"一章"是"一章","Ⅱ"是"Ⅱ"

记者:谢谢您为我们读者介绍了那么多,从基本部分到游戏系统;最后,请您为玩家们说两句吧。

铃木:说实话,我真的很希望,《莎木》的新作被许多人称赞,被许多人玩,这是我的心里话。就像鱼长大之后,要去跃龙门,跃过了,才算是真正的出人头地,同样,我也希望"Ⅱ"是"一章"的一个飞跃。(笑)当然,有时,我们的努力也有不能满足大家意愿的时候,比如有些东西,从"一章"中删除了,"Ⅱ"中又增加了一些新东西。也许我们的进化还与大家的要求不尽相同,但是它毕竟是同一系列,我仍旧会在不与大家的意志相违背的情况下,以我的原则,以这个世界观走下去的。

铃木裕

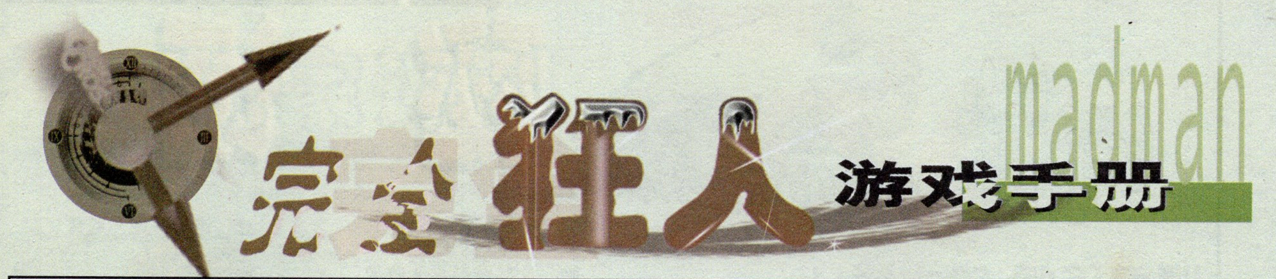


现任 SEGA AM2 研事业部本部长。

游戏界顶尖制作人,《VR 战士》、《莎木》的生父,SEGA 的镇社之宝。

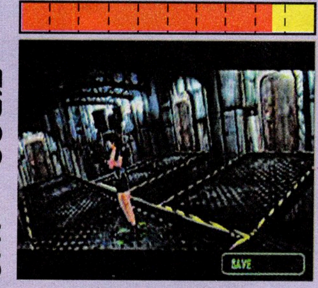
《VR 战士》开创了3D格斗游戏之先河,具有划时代的意义。而《莎木》则以广阔的世界观,虚拟真实的画面和高自由度的操作性一举超越了以前所有同类作品,是当之无愧的巅峰之作。





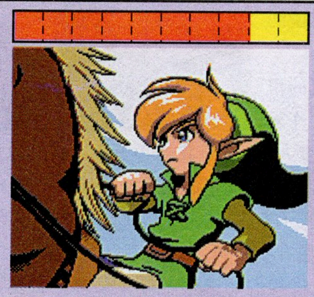
新游戏介绍

恐怖感应2　EIDOS　AVG　PS



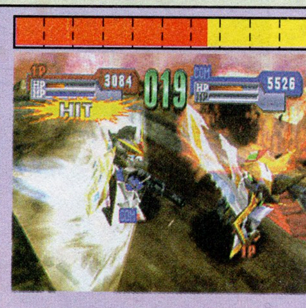
只要你是一个超级冒险迷，你就绝不应该错过如此精彩的本作！在PS已经行将就木的今天还有如此好玩的游戏出现，不能不说是所有PS玩家的福气！！游戏采用4CD的大容量，由制作《盗墓者》的大名鼎鼎的公司EIDOS担纲制作，所以在品质方面绝没有任何值得怀疑的地方。由于CLOUD非常擅长并喜爱《盗墓者》系列，所以很多人称本人为"古墓大师"，而本人在看到本作的一瞬间就决定毫无保留地投入到她的怀抱之中了^-^游戏摒弃了过去3D－AVG的一贯形式，开创性的采用了3D背景＋2D人物的设定。相比较生化危机而言，其背景的光影变化更加真实及有动感，美式画风的人物别有一番风味(尤其是两个女主角^-^)。在操作方面，既可以使用"生化"系列的操作方式，也可以设定为"燃烧战车"那种3D的形式，适应不同习惯玩家的要求。故事的背景设定在未来的香港，有一家大企业开发了一种名为"MIXER"的杀人武器，主角们为了获得其技术情报而潜入该企业的总部，在大厦的80～86层展开惊心动魄的间谍活动……整个游戏恰似一部007式的电影巨作：紧张的节奏让你不能顺畅的呼吸；激烈的战斗使你精神高度集中；美丽流畅的CG确实赏心悦目……游戏共有四个主角：两女——HANA、RAIN JIN，两男——DEKE、ROYCE。你需要轮番操纵四人解开一道道的迷题，在有如巨大迷宫般的商业大厦中摸索着前进，稍有不慎就会"一失足成千古恨"。本作当中没有任何医疗包或是药草之类的东西，操作一个人的时候，她(他)只有一次生命，顺利完成当前任务并转换到下一个角色之后，之前的人才有恢复体力机会！！！相当有难度的设定，强烈建议对自己有自信的玩家挑战本作，然后向CLOUD汇报一下心得体会……呵呵～～

塞尔达传说之不可思议果实　任天堂　RPG　GB



星辰第一眼看到这个游戏时感觉就非常好，一段在GBC上绝对可以称得上华丽的动画再配上美妙的音乐……印象中只有心跳回忆GB的开场动画给了我这种震撼的感觉。细心的玩家可能发现了，在厂商LOGO画面时不光有任天堂的名字还有CAPCOM！这款游戏的确是由任天堂和CAPCOM合作推出的，CAPCOM旗下的王牌脚本制作小组FLAGSHIP担任故事设定(关于FLAGSHIP的详细情报请参看新作介绍)，任天堂负责游戏制作。强强联手的实力果然不同凡响，整个游戏从剧情到系统，从画面到音乐，处处都体现出名家风范，绝对是近期GBC上不可多得的精品之一。从这个游戏可以看出任天堂在掌机方面强大的实力，在一个十年前推出的主机上就能做出如此高水准的游戏，很难想像当GBA的实力发挥到极至时那时掌机的游戏会是怎样的。这个游戏里最让星辰爱不释手的是各种各样的小游戏和妙用无穷的道具。比如大地之章中林克到达地下世界时会有一个小游戏让林克参加，游戏的内容类似于模仿秀，电脑每回合会做出3个动作，你要马上模仿他的动作，如果有一个动作失误就会马上GAME OVER，一共要模仿十次，全部成功之后会得到道具等物品。看上去很简单，但是实际操作起来就有一定的难度了，这十个动作会逐渐加快速度，经常会出现在第九个或第十个动作时失误的情况，这时你只好从头再来，另外随着得到道具数目的增加，游戏的速度会加快，看看你的反应最多能拿到几件道具?游戏中的各种道具是解开迷题的关键，像能挖地的铲子，能搬东西的大力指环，能跳跃的羽毛，还有会飞的大熊！如果在某个地方卡住了不妨想想是不是有些重要道具没有拿到，说不定会让你恍然大悟的。

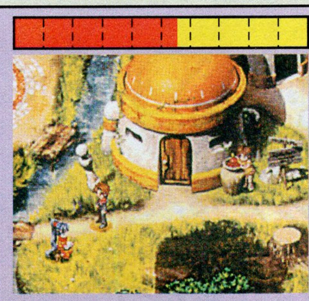
SD高达英雄传武者VS.骑士　PS　BANDAI　ACT



PS的游戏到后期了！DC游戏到后期了！！——就像"狼来了！狼来了！！"一样，一直在我们这个游戏圈中流传，原来以为大家游戏的年龄太大了，所以对游戏的要求是不是太高了呢？毕竟现在PS还有例如"超级机器人大战α外传"、"纹章传说"，DC还有"樱花大战3"、"莎木"之类超级巨作，怎么能说"狼来了"呢！不过我看这也是最后的疯狂了，以后再也不会出现让我们大家"沸腾"的作品了。目前2、3月的22号还有不少的好作品可以玩玩，这里推荐的"SD武者VS.高达"也是在这一期间推出的，到底好不好，其实只有玩家才有资格来说，我虽然也是玩家，但是作为编辑说出来的话也许会带有一些广告效果呢，大家注意呀！很少有像这样的对战ACT了，以前在SFC时代我们就见过这样的类型，但是从进入了PS强盛期以后，这种类型就鲜有出现。游戏年龄不是很长的朋友们是不是没见过类似于RPG形式的对战ACT呢?游戏一上来就像普通RPG那样在村子中自由行动，对话和情节的发展与正统类型的文字游戏相同，随后还可以装备自己身上的各种装备，装备的种类非常多，而且也可以说很复杂，这种细致的效果让人多次不自然地产生在玩RPG的感觉。但是从村庄离开后，到达情节发生地点后，画面会自动切入对战画面中，那么游戏从此进入正题！关于对战的评价我就不多说了，朋友们的风格各不相同，我在这里说的也只能是一家之言，所以这里的推荐的也只是作为玩家的我，向大家介绍的这款游戏的有趣的形式，有兴趣的朋友们可以试一试！

阿依西亚

ATLUS PS RPG



这个阿依西亚啊……我－真－的－是－什－么－都－不－想－说－呀！（cloud：别理这家伙，每个月都有那么几天要发神经……！@¥%^&×……被PALADIN用圣剑エクスカリバ－修理中。）其实不是PALADIN对它有成见，说老实话是非常喜欢ATLUS这个公司的。以前玩超任时特别喜欢它的《魔神转生2》和《真女神转生》系列，而在土星上推出的《恶魔召唤师2——灵魂黑客》更是在下最喜欢的RPG之一。这款游戏的开场MOVIE说老实话还是非常不错的，片花剪接的非常完美，虽然不是动画的，但是二维的人物造型设计比较令人满意。片头歌的节奏感很强，尤其是它是由PALADIN喜欢的歌手米仓千寻演唱的，在欣赏完不俗的开场MOVIE，迎接来的竟然是漫长的LOADING，没有那么夸张吧？只是进个标题画面呀！要不是BLUE大神就在背后，早就关掉电源去练FFT去了！（CLOUD：你烦不烦哪?），我喜欢，你不知道其中的乐趣。（cloud：胡说！不就是一个一个排好队轮流吃草药吗?）……练级中。最后要告诉大家的，就是PALADIN在按了1个半小时的X键才将开场情节进行完，怎么说呢？因为这个节目里几乎每句对话都有配音，而LOADING速度之慢又实在不能让人接受（也许是PALADIN、BLUE、E．T、cloud、Kyoui五个人的PS都已行将就木，读盘能力低的原因）。总之，大家如果是个不喜欢花费太多时间来玩游戏或是对RPG并不是全盘接受的还是去玩别的吧！

超时空要塞 M3

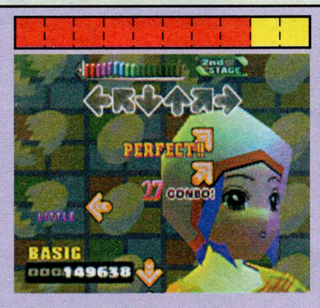
翔泳社 DC STG



一直喜欢模拟飞行战斗的游戏。在众多的同类游戏中，本人一直对NAMCO公司的“皇牌空战”系列情有独钟，不光是因为她拥有非同寻常的操作体验和视觉效果，而是把这种纯粹模拟飞行的游戏代入故事情节的设定，使游戏的娱乐时间自然而然的伸长了。不过，这种原创的故事情节还不足以起到决定性的作用！但是这次却不一样了，试问大家，我们接触过的飞行战斗作品中什么最脍炙人口呢？回答绝大多数是这样的——超时空要塞，对！这就是我要推荐“超时空要塞M3”这款游戏的原因！虽然这款游戏的操作感觉有待商榷；虽然游戏性远没有那些知名作品那么吸引游戏者；但是就是因为她是“超时空要塞”，所以就算再滥也要在手柄上感受一下！游戏的故事并不是完全再现原作，而是以原作为故事基础再加以原创的情节，具体是讲述大家熟悉的击坠王“迈克斯”与天顶星王牌女驾驶员“米丽娅”结婚后的故事。两位来自不同星系的人类自从开始了新的生活后，我们的游戏就进入了主流。这组伉俪在军队服役的同时，也开始了收留那些因为战争成为孤儿的行动，可笑的是伉俪收留的孤儿们后来都是战斗机的驾驶员。天那！地球军真的够“鸡贼”的，连士兵的津贴都省下来了，服了！另外，游戏的可玩性并不是很高，我个人是这么认为的，但是如果你属于绝对的“超时空要塞”的FANS的话，建议你一定要尝试一下哟，毕竟这是和原来那些“超时空要塞”的游戏完全不同的作品！

DDR4

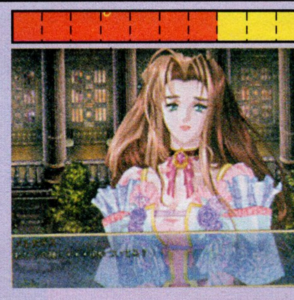
KONAMI PS SLG



这个系列的作品还真是长寿，居然出到了第四作，KONAMI可真是太会赚钱了。不过说归说，我还真是佩服想出DDR这个游戏创意的家伙。本作的游戏系统没有太大的变化，它继承DDR系列的传统玩法，这是FANS们再熟悉不过的了，游戏中收录的歌曲也是历代作品中最多的，一些著名歌曲如BUTTERFLY，BOYS等也推出了新的版本，在难度上也有了很大的提升，在前作中初次登场的“减肥”模式也被保留下来，不过真的能减肥吗?（怀疑中……）这次，游戏中最为了引人注目的就是可以让玩者以“DDR SOLO”的玩法去跳舞，在这个系统中加入了两个斜向的箭头，使舞姿更加富于变化，更加优美，当然难度也增加了许多，在用跳舞毯时斜向的箭头可以用○和×代替，不过有一个问题是用PS手柄时斜向的箭头如何按呢?不过不管怎样用手柄玩肯定会“忙了孤儿”，还是别受这个罪了，老老实实的用跳舞毯才是正道。可以肯定的是跳惯以前那种只有上、下、左、右的FANS们是需要一段时间去适应这种跳法的。这次游戏中依然会有许多隐藏要素，这是DDR系列的传统，不达到一定的分数和连击数是不能让那些隐藏模式全部出现的，如果你是DDR高手的话，那么这个挑战你绝对要接受哟！因为隐藏模式中说不定存在着让你意想不到的惊喜。当大家玩到《DDR 4》的时候《DDR 5》已经在日本的游戏厅中出现了，这个系列能持续到什么时候呢?我不知道，也许真的会是DDR FOREVER吧！

西风狂诗曲

Softmax DC RPG



初次接触这个游戏是在PC上，当时对韩国人开发游戏的水平确实佩服了一把！于是便在“第一时间”找来安装在电脑上准备刻苦攻读，不过不幸的是因为是“经济版”，所以在PLAY时经常无缘无故的被踢出游戏，有时干脆完全地死掉了。于是，又买了几次这种更新的“经济版”，可是毛病依然存在，后来被高手告之是系统的问题，因为被它搞得已经没信心了，所以就没再玩，后来出了正版也没买，因为后怕！DC版本公布了以后，一心想把以前未完成的部分完成，因为在游戏机上不会出现那么多让人搞不懂的毛病吧！于是便买了一张来玩，不过对它的第一感觉就是画面缩水了（这倒无所谓，毕竟游戏机画面的分辨率不如PC嘛），操作上也很迟顿，十分不爽！游戏是以RPG形式来展开情节，而开始战斗后就转换为SLG模式，每个角色都拥有特定的必杀技，并且随着武器的不同，必杀技所产生的伤害范围和伤害度也会发生变化，故事从希拉诺脱出监狱开始，游戏的情节与PC版几乎完全相同，我在这是就不一一说明了。我想说的是韩国人开发游戏的水准，在当时印象中韩国人几乎没有制作过什么游戏，突然出现这么一款还真让人吃了一惊，这个……这个是韩国人制作的吗？在吃惊之余也感叹国内的游戏制作水平（当时！）的低下，虽然这几年制作水平在不断提高，但与日、美甚至韩国还有一定的差距，现在国家的游戏市场也多是国外的作品，什么时候才能玩上国人制作的FF或是DQ啊……

责编:PALADIN



纹章传说

机种:PS	厂商:ENTERBRAIN	类型:S・RPG
发售日:延期到5月24日(原定3月24日)		记忆容量:3格



新的圣战即将拉开帷幕……

超攻略道场



バルカ巴尔卡

ゾーア帝国第二皇子。在第一皇子アーレス死亡以后，接替他的位子，掌握指挥全面攻打リーヴェ王国的指挥权，并使リーヴェ王国的王宫陷落。极富指挥才能，总是站在最前线指挥兵士们的行动，对他，全军都有很深的信赖感。虽然他本人对那场战争抱有疑问,但是作为军人他还是履行了自己的职责,就是服从命令,战斗。



バハヌーク巴哈努克

カナン王国第35代国王。经过漫长的战斗，决定与以前的敌人——信奉古代邪神的ガーゼル教国结成同盟，并坐上了皇帝的宝座，复兴了以前的ゾーア帝国。其后突袭邻国リーヴェ王国,并占领了大部分的领土。在进行这一切的同时,他却只是端坐在カナン的王宫中…………



エストファーネ埃斯特珐娜

ゾーア帝国第二皇子バルカ的女儿。被熟悉的人们昵称为エスト，在カナン王宫中被当作珍宝一般的呵护下长大的皇族。心地仁慈，关爱他人，作为一个涉世不深的纯情少女,在这场战斗里,她一定会明白什么叫做悲伤……

ジュリアス尤里亚斯

ゾーア帝国第三皇子。拥有强悍的力量和惟我独尊性格的人，并不想参加占领リーヴェ王国的战争。向往像风一样自由自在的生活，职业是龙骑士。在被占领的リーヴェ王宫里静静地观察着战争的发展方向……迷一般的男子(……风一样的男子？？？)

隶属于ゾーア帝国的人们

三年前カナン王国与信奉古代邪神的ガーゼル教国缔结了同盟，并与属于南カナン联合王国的5个小王国合并，复兴了ゾーア帝国以后一举灭掉了主人公琉南的故乡リーヴェ王国。这一切都是帝国铁腕皇帝バハヌークー手造成的。现在，将向大家详细介绍一下站在ゾーア帝国权力顶峰的四个人。



超级无敌美形的帝国第三皇子——飞龙骑士**ジュリアス**(早看见他的话，PALADIN同志会用DRAGOON这个笔名的"DRAGON"啥?……)

活跃于《火炎之纹章》系列的骑士们!

骑士，现实世界里战场的主角们在游戏中一样占据着重要的位置。在《火炎之纹章》系列中，骑士们一直是玩家所掌握的战斗单位中最大的组成部分，也是最强的战斗力量。当然，骑士只是一个笼统的称呼，在里面还包括有圣骑士(CLOUD:这家伙在给自己做广告了…………)，暗黑骑士，魔法骑士等等。这些不同称呼的骑士阶级都拥有对应自己职业的武器，持有这些武器的骑士们战斗时由于骑在马上，拥有极高的机动性。并且，在取得一定经验值转职以后，绝大多数的骑士能够修得攻击后可以继续移动的"再移动"特技。由于骑在马上，所以在城内的巷战中不容易发挥实力，但是在草原和空地等开阔地形上绝对会很活跃。下面介绍一下刚刚公布的几位将要登场的强力骑士。

ミンツ明茨

▶职业是ブラックナイト(黑骑士)。原カナン王国第一王子アーレス(阿雷斯)麾下直属亲卫队的一员，黑骑士团的副团长。在アーレス王子死后，黑骑士团被解散，他一人走上对抗リュナン军的道路。持有必杀之枪『ニードルスピア』。

ロジャー罗杰

▲虽然很年轻，但是就已经被人称为"ウェルト的圣骑士"，是グラム(格拉姆)砦的守备队长。虽然对コッダ篡权颇有微词，但是作为军人却坚决以服从为天职，和恋人メル(梅尔)一同率队迎击リュナン军。擅长使用剑和枪。



ナロン纳隆

◀职业是低位的ルークナイト，他是隶属于ウェルト王国军的少年骑士。受リーザ王妃的敕命加入リュナン军，在初期加入时能力值不高，但是成长率不俗，因此在将来的战斗里其表现值得期待。

本次将向大家详细讲解一下《纹章传说》里 SKILL－特技的设定。现在发现有些特技的效果与以前拿到的资料有些出入，请大家留意这次公布的资料。

攻 类 特 技

地圣之技：无视对手所处地形的附加地形效果，拿来对付站在城上或者寨子里的敌人很合适。

龙圣之技：发动此特技后，将无条件的连续攻击对手 5 回。和以前的流星剑效果相同。

天圣之技：发动此特技后，攻击时所造成的伤害值加进自己的 HP 里。和以前的太阳剑效果相同，俗称吸血。

风水之技：发动此特技后，将无视敌人的防御力发出会心一击，可以造成很大的伤害。和以前的月光剑效果相同。

烈风之技：在反击敌人的攻击时发动的特技，反击时必定以必杀攻击打击敌人。

疾风之技：被对手攻击时，SPD（速度）的能力值比对手高的话，可以抢先发动攻击。

大盾之技：发动后，该角色的防御力上升 20，对 BOSS 战时十分有利。

见切之技：持有者会封印对手发动的“地圣之技”之类的攻类特技，修得此特技的角色堪称无敌。

死生之技：持有者在 HP 极低时，必杀攻击的发动率上升。

连续之技：攻速高于对手时可以连续攻击对手两回，和以前的追击特技效果相同。

飞龙之技：攻击力达到平时的 3 倍，可以造成很大的杀伤力。是以前的必杀特技的强化版。

偷盗：战斗时可以将敌人手中持有的物品盗出一个，但是不能偷到特殊道具。

再移动：在战斗结束后可以在战术 MAP 上继续移动，《圣战系谱》和《トラキア776》里骑士们都有此能力，也可以通过道具ナイトリング（骑士指轮）追加。

素质：战斗后取得的经验值是平常的两倍，和以前的精锐特技效果相同。

破邪：和魔物战斗时攻击，回避，必杀，必杀回避等概率上升。

召唤：持有该特技的角色可以使用召唤用的魔法杖召唤出龙等亚生命体出来战斗。

效 类 特 技

开锁：持有该特技的角色可以用钥匙打开地图上的门和宝箱。

支援：给予持有者战术 MAP 上 3 格内的同伴以附加的支援效果。命中，回避上升。

森之战士：拥有该特技的角色在森林的地形上战斗将获得额外的修正值。

草原战士：拥有该特技的角色在草原的地形上战斗将获得额外的修正值。

山之战士：拥有该特技的角色在山脉的地形上战斗将获得额外的修正值。

海之战士：拥有该特技的角色在海和浅滩的地形上战斗将获得额外的修正值。

边境战士：拥有该特技的角色在边境的地形上战斗将获得额外的修正值。（这……这……到底是啥啊？）

城之战士：拥有该特技的角色在城市里或寨子里战斗时获得额外的修正值。

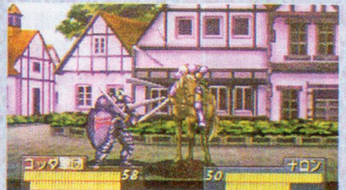
剑斗士：站斗技场里战斗时，战斗会往对自己有利的方向发展，持有此特技的角色适合进斗技场去赚钱。

突击：SPD 能力值高于对手时，可以随机将战斗重复进行 2－5 和回合。在重复战斗时，双方攻守将正常进行。

瞬间移动：只要是可以进入的地形，不管多远都可以马上到达该位置。

攻类特技

这一类特技是在战斗中随机出现的，出现概率是和角色的 SKL（技量值）密切相关的。数值高的话特技会比较频繁的出现，而依靠发动攻类特技可以使战斗变得比较有利，一般自军在数目和地势上都会处于比较不利的环境下，所以不依靠特技只凭猪突猛进的集团混战…………相信玩过以前《火炎之纹章》各作的朋友们都知道，那是绝对行不通的。依靠战术，适当的站位和补位，充分利用武器相克性，近、远距离攻击



相结合才能在战斗时立于不败之地。因此，活用那些技量值较高，拥有较多特技的角色是很关键的。



另外，这些特技发动以后，其效果可以和所持有武器的特效重复累加起来。比如持有能连续四回攻击的武器攻击敌人的话，此时如果再发动了“连续之技”，那么在此轮战斗中将可以连续攻击对方八回。善用这些特性，可以使战斗变得轻松起来。

效类特技

这一类特技是修得以后不用发动，随时都可以发挥出效果的。角色修得该特技后，就拥有了该特技所对应了特殊能力，比如修得了“海之战士”的角色在海、河流、浅滩等地形战斗的话，会提高躲避敌人进攻的确率，同时攻击敌人时的命中率也将大幅度上升。这一类特技在前作里也大量出现过，同时本作增加了一些新内容，比如“海之战士”、“森之战士”等地形效果特技。另外的“支援”、“素质”是前作就有的，《圣战系谱》中的“祈祷”（生命值不足八分之一时命中，回避大幅度上升）这项特技还没被公布出来，但是相信在本作中应该会出现的。毕竟，这项特技在角色陷入危机时是救命的玩意，属于重要特技。

全特技解说

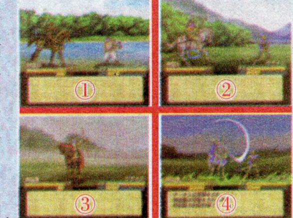
地圣之技	龙圣之技	天圣之技	
烈风之技	疾风之技	大盾之技	风水之技
死生之技	连续之技	飞龙之技	见切之技
再移动	素质	破邪	偷盗
开锁	支援	森之战士	召唤
山之战士	海之战士	边境战士	草原战士
剑斗士	突击	瞬间移动	城之战士

战斗的核心——骑士

①アイアンナイト装甲骑士，全身都裹着厚重铠甲的马上骑士，拥有与ア－マ－ナイト重装骑士差不多强悍的防御力。战斗时，作为全军的盾牌起到阻止敌军强袭的作用。

②トルバド－ル护卫骑士，拥有使用回复系魔法杖的特殊能力，由于同时拥有骑士般高超的机动力，可以在战斗的最前线为己方单位回复 HP 后马上脱离战线，躲到队列的后方，所以有很高的利用价值。

③マムル－ク玛木留克，玩帝国时代的朋友都知道，和撒拉森人对战时最怕什么？就是自己的大队骑兵碰上了对方的玛木留克。大家可以观察一下图片，形象设计得和中东人也差不多。在本作中出现的玛木留克，是可以使用剑和弓两系统武器的上位骑士，拥有较宽的攻击范围。



④キングスナイト王家骑士，号称《纹章传说》中最强骑士的王家骑士，能够使用多种武器战斗。以前《圣战系谱》中的マスタ－ナイト看来将不再登场了，将被这个新职业所取代，不过看起来性能好象是一样的。

前面已经说到了，《纹章传说》将延期到 5 月 24 日，其原因好象就是要大幅度的强化魔法这个环节。我们来看看，ENTERBRAIN 到底要做些什么手脚，以至拽到敢学 ENIX 将"大作"延期。

这次的魔法攻击，将不再像以前的《火炎之纹章》里只对单一的敌人产生效果了，有许多高位魔法将可以拥有复数效果。即是在其射程范围之内的敌人全部会被套入一并打击。大家应该玩过 SS 名作《光明力量 3》吧？感觉就和那差不多，只不过《纹章传说》的战斗画面是 2D 的，而《光明力量 3》是 3D 的。但是即使《纹章传说》的战斗画面是 2D，其景致的细腻程度也并不输给 3D 游戏。下面将详细向大家介绍一下《纹章传说》里将登场的魔法使与魔法。

リュナン军的魔导士们



マルジュ玛尔株

▶ヴェルト西方，在ヴェルト王国建国以前建筑起来的信奉风和水的精灵的スルス（麦尔斯－1代的主角？）神殿里的魔导士，是风之大贤者エ－ゼンバッハ（艾泽巴哈）老师的孙子。使用风和雷系魔法，持有专用魔法ヴンダ－ガスト。



エリシャ艾利纱

◀持有强力攻击魔法ブレンサンダ－，与マルジュ使用的魔法系统相同。在她身上好象隐藏有什么秘密似的，也许随着冒险的展开，关于她的谜团会逐步破解。

メリエル梅里艾尔

◀大贤者マイオス（麦敖斯）的女儿。为了探明母亲的病因，开始了寻找失踪了的姐姐的旅程。在旅途中歇脚的小村里，遇上了为解救小村危机挺身而出的リュナン军。使用星光的神圣魔法スタ－ライト。

ファイヤ－：对敌一体有效，向敌人投出火球的基本火系魔法。



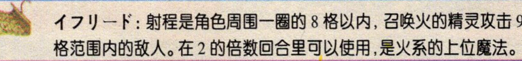
ヘルファイヤ－：对敌一体有效，ファイヤ－的强化版。攻击力相应上升了少许。

ボルガノン：对敌一体有效，在敌人脚下引起强烈的爆发。





メテイ－オル：对敌一体有效，射程长达 5 格，召唤陨石打击敌人。



イフリ－ド：射程是角色周围一圈的 8 格以内，召唤火的精灵攻击 9 格范围内的敌人。在 2 的倍数回合里可以使用，是火系的上位魔法。



サンダ－：对敌一体有效，基本的落雷攻击。可不是《吞食天地》里司马懿那招哦。



ライトニング：对敌一体有效，用雷刃贯穿敌人。



ブレンサンダ－：对敌一体有效，连续召唤闪电打击敌人，是エリシャ的专用魔法。



ゴッドアハンド：对敌一体有效，召唤神之雷给予敌人极大伤害。



イビルサンダ－：射程也是角色周围一圈的 8 格，召唤雷的精灵来打击敌人，只有在 2 的倍数回合里可以使用，是雷系的上位魔法。



ウインド：对敌一体有效，基本的风刃攻击。风系魔法重量轻，比较实用。



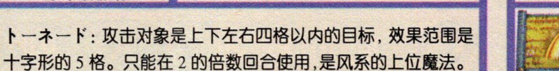
ブリザ－ド：对敌一体有效，用冰块冻住敌人，使其不能反击。很占便宜的打法。



ヴンダ－ガスト：对敌一体有效，召唤奇迹之风打击敌人，是マルジュ的专用魔法。



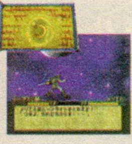
シルフィ－ド：对敌一体有效，召唤爆风封闭敌人的反击。



ト－ネ－ド：攻击对象是上下左右四格以内的目标，效果范围是十字形的 5 格。只能在 2 的倍数回合使用，是风系的上位魔法。



サンライト：对敌一体有效，召唤圣属性的阳光，对怪物有特效。光系魔法档次逐步降低，终于成了低位魔法。



ム－ンライト：对敌一体有效，召唤圣属性的月光，吸取对手的 HP。



スタ－ライト：对敌一体有效，召唤圣属性的星光，提升自己的回避率。



プレリュ－ド：对敌一体有效，是对抗ザッハ－ク的究级神圣系魔法。



オ－ラレイン：MAP 上存在的所有敌人都将遭受打击的魔法，只能在 5 的倍数回合使用，对怪物系有特效。

特技的修得



现在判明的特技就是以上的27种，但是这并不是将在《纹章传说》里登场的所有特技，日方公布的资料中已经证明还会有其他的特技出现。我们可以发现所有的特技基本上都改换了个名称，虽然效果和以前并没什么两样。比如在第一次做的《纹章传说》专题中就提到过的流星，太阳，月亮三大系列传统特技果然还是被保留了下来。只是名字改得让人想…………呕吐。我们在这里不谈加贺昭三先生的创意问题，只希望他能还我们一个原汁原味的《火炎之纹章》。但是看来很有些地方会做一些变动，带来的直接影响就是——难度降低。以前说过角色可以像FC版的外传那样携带盾牌等提升防御力的道具，而且这些防具还是可以从"量贩店"里批发回来的，不像外传里很辛苦才能找到一个。现在连特技这个环节也来了个大手术，不再是只能拥有初期设定的固定特技，而是可以通过三种方法修得。



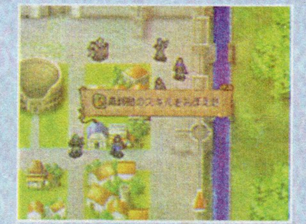
方法1:LV. UP时

特定角色将自个的等级提升到一定程度，可以在升级的同时自动修得某项新特技。

方法2:使用指南书

任意角色使用记载了特技相关内容的书物后，可以修得该特技。但是要注意特技指南书是消耗品，任意一本书只能使用一次。

方法3:在训练所里修得



访问战术MAP上的训练所这种新设施，可以找里面的师范学习特定的特技。一个训练所只对应一项特技，而且一个训练所里只能学习一次。要考虑好让谁进去学习新特技。

ガーゼル教国的主要人物



シエラ歇拉

◀ガーゼル军里以女性编成的特殊部队"ゾーメンブルメ"的指挥官。在游戏里以"ウイッチ"（女巫）这个职业登场，除了暗黑魔法之外，火，风，雷这三个系统的魔法都不能使用。但是拥有神出鬼没的特技瞬间移动，的确是个很叫人头疼的对手。

グエンカオス古颜卡欧斯

◀以前是白之贤者モース（莫斯）的高徒，拥有极强的魔法力成为大陆四大贤者之一。在取得暗黑系的最强魔法ザッハーク的时候，身心被黑暗笼罩。后来成立了ガーゼル教国，并自任教皇。

ダゴン鞑根

►ガーゼル教国里拥有屈指可数实力的魔导士，占据有ガーゼル教国司教的位置。此后游历于大陆各地，挑起混乱。现在大陆处于这样的混沌状况之下，多少都是受他的阴谋策动的影响。

ヌバ努巴

►拥有召唤特技，可以召唤出很多种怪物的ガーゼル教国祈祷师。在战场上遇见他的话，不直接把他打倒，他所召唤出来的怪物们是不太可能被杀绝的。嘻嘻～～正好拿来练级。

信奉古代邪神的ガーゼル教国

以信奉大陆古代的暗黑神ガーゼル，拥有独特宗教观的ガーゼル教团为母体建立的国家。ガーゼル教团里流行有消灭所有异教徒和使用活祭品的残酷仪式，在四王国建国以后被封印在遥远的北方大陆。



脱离教国的正义魔导士



リシュエル利修艾尔

►暗黑魔导士。不再相信ガーゼル教国所宣传、所教授的黑暗教义而逃出教国。被当作不可饶恕的叛逆者而受到教国的追杀。持有可以吸取对手HP的暗黑魔法"ジャヌーラ"。



イビルワーム：对敌一体有效，召唤出毒虫来攻击对手，射程长达3格。



ジャヌーラ：对敌一体有效，召唤暗黑之蛇吸取对手的HP，是リシュエル的专用魔法。



デス：对敌一体有效，召唤死神袭击对手，一定确率发动必死的一击。



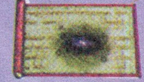
トゥマハーン：对敌一体有效，射程长达3格，攻击后不会受到对手的反击。



ザッハーク：对敌一体有效，借助邪神ガーゼル的力量使对手不能行动。



アースクエイク：对似全体有效，MAP上所有对方单位均受到地震攻击，只能在5的倍数回合使用。



ブラックホール：被攻击对象和他四周的四格内单位受到暗黑地穴的攻击，只能在2的倍数回合使用。



バウクラッシュ：被攻击对象和他四周的四格内单位被摔到在地面的攻击，只能在2的倍数回合使用。



ランドバースト：被攻击对象和他四周的八格内单位有效，攻击范围内的大地被撕裂，将对方抛入裂缝中。只能在2的倍数回合使用。

责编:PALADIN

スーパーロボット大戦α外伝

超级机器人大战 α 外传



机种:PS	厂商:BANPRESTO	发售日:3月29日
定价:6980日圆		类型:S・RPG
最小记忆容量:5格		对应振动手柄

超攻略道场



以红色之翼将敌人斩断

随着日期的临近，大家想必都着急着想马上就拿到这款游戏过过瘾了吧?也是,在PS马上就要退出主流机种的现在,像这样的大作以后越来越少了(能称为大作的我看只有ENTERBRAIN的《纹章传说》而已)。随着发售日期的临近,本作的详细系统想必大家已经有了一个很完整的认识了,在这里将为大家做一个小结。

这款《超级机器人大战ALPHA外传》是前作《超级机器人大战ALPHA》的续篇，BANPRESTO信誓旦旦的DC版《超级机器人大战》一直尤抱琵琶半遮面,这一款《外传》却被抢先公布出来并马上发售。实在是弄不懂他们葫芦里卖的什么药,大概是想在PS的暮年趟一趟混水.不过不管他们到底是抱着怎样的目的，对于玩家来说只要有这样的大作玩就是福音。各方面系统都有所强化，可以看出BANPRESTO是想把《超级机器人大战》这个系列做的更好,尤其是新加入的买卖强化道具和购入新机体这个设定,是玩惯了以前各代《超级机器人大战》的玩家没见过的。说老实话,这样一来会使本作有种《SD高达G世纪》的感觉。虽然《SD高达G世纪》也是一款非常成功的作品,同时也是在下所喜欢的,但是总觉得把《超级机器人大战》作成那样有种怪怪的感觉。到底是怎么一回事还是等拿到手后玩了再说吧！希望这个新系统能给《超级机器人大战》系列注入新的活力。

▼本次加入动画原作中最终回发动的超大技“ウェイブライダー突击”,但是EN消耗特别大，不到关键时刻不要乱用。

Z高达



▼动画原作中，击破希玛座机红色角马的“零距离メガビーム炮”也将得以再现。现在还不知道是消耗EN还是残弹。

高达试作3号机(GP03－D)

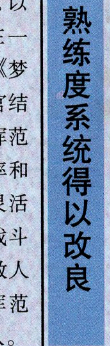
无敌钢人泰坦3
サン・アタック
以ダイターンクラッシュ炸裂对手

令人注目的新特殊能力“指挥”



▲以罗依・福克为例，这位骷髅战机队长就是持有这一能力的特殊角色。

本作中赋予特殊角色新的能力——指挥。以这些角色为中心存在一个指挥范围，类似于《梦幻模拟战》中的指挥官结界。自军单位身处指挥范围以内时，他的命中率和回避率会有所上升。灵活运用这个系统，会使战斗变得更有利。但是，敌人指挥官也有他的指挥范围，战斗时一定要确认。



熟练度系统得以改良



本作另一大变更就是大幅度强化了前作中大受好评的熟练度系统。在这次的《外传》中当熟练度有所变化时，系统会在地图画面立即提示给玩家，如图中画圆圈的部分。通过这个系统，玩家可以立即获知熟练度是否上升(即提升熟练度所要求的情节是否已完成)。

魔神皇帝



超必杀技

ファイアーブラスター
发 动!!!

机体的改造继续保留





作为《超级机器人大战》系列一大乐趣的机体和武器改造系统怎么能被删掉呢？和前作《超级机器人大战α》一样，可以一次投入许多资金进行多段改造，这样可以在改造机体和武器时节约许多时间。的确是个很令人感到亲切的系统。



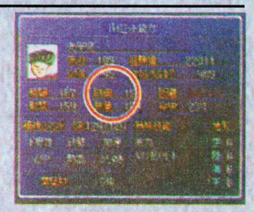
援护行动是本作新加入的系统中的重点，它不但继承了《超级机器人大战64》中的援护攻击，还引入了十分流行的手掌机WS上的《超级机器人大战COMPACT》中的援护防御。如图，利用HP值较高的战舰アーガマ为己方HP值较低的MS防御。不灵活运用这个系统，打起来会比较麻烦。毕竟，MS挨一两下就要OVER，还是让大家伙帮它挨几下打吧。

新精神指令："祝福"登场



本作中，新加入《超级机器人大战COMPACT2》中登场的精神指令"祝福"。它的效果是让指定的己方单位在战斗以后能获取双倍的资金，就是给自己的同伴加"幸运"。

新系统：援护行动的采用



本作中取消了关系到命中率和回避率的"反应"这项参数，代之以"防御"。这项数值比较高的角色，防御力会比较高，是对超级系驾驶员来说非常重要的数值。

新的角色参数"防御"

强化芯片和机体的买卖

▲这就是被称为BLUE STONE的特殊矿物BS值。

这就是本作里最让编辑部同仁感到古怪的新系统——可以自由买卖强化芯片和机体。玩家可以将不想要的强化芯片（比如那些玩穿一万次也不会去用它的回复芯片），卖出兑换成BS这一特殊货币单位。再用手中积蓄的BS买进自己喜欢的强化芯片。这样，可以使手中那些无用的强化芯片变废为宝。

同时，机体也可以通过BS来购入。购入时会提示给玩家该机体所能搭乘的机师的个数。另外，还有新的强化芯片登场。



▲这款新登场的强化芯片VR**メット**，可以使装备它的机体所有的武器命中率都上升20%。



超攻略道场

编辑部同仁无责任"异言堂"

这款号称PS最后大作（当然还有《纹章传说》）的《超级机器人大战α外传》即将发售的今天，编辑部的各位同仁止不住内心的喜悦（其实是害怕PALADIN架在他们脖子上的圣剑一不小心滑下去……），都到这儿来随便"发表"一下自己的意见。这可都是他们自个的想法哟，并不代表PALADIN的观点。

2001年3月29日《超级机器人大战》家族再添新丁，这就是传说中最强的《超级机器人α外传》。比起前作，本作中虽然去掉了人气极高的《新世纪EVANGELION》和热血的《飞跃巅峰》等一票作品，但依然还是非常令人期待。由于本人是GUNDAM FAN，所以对TURN A和X－GUNDAM的加入异常期待，其中为了了解《TURN A》的故事还特意买了一套VCD。从公布的画面中了解到TURN A和X－GUNDAM的强大！不知道TUNN A的战斗音乐是动画片里的哪首配乐？真希望是《月之茧》。

本作中虽然去掉了许多强力机体，但新追加的机体也很有魅力，就拿TURN A来说吧，由于具有自我回复的特性以及拥有超强劲的"月光蝶"这一招数，铁定会活跃在战斗的最前线。而银河旋风则取代了GUNBUSTER的位置，《MACROSS》里的变形战斗机也凭借着S的机体规格和优秀的机师在战斗中活跃……说到最让笔者期待的，恐怕要数四体"魔装机神"的归复了，期待四部机体的最终必杀技全部再现：呵呵，乱舞太刀、火风青云剑、入道五郎正宗……说了这么多，好象忘记了我们的主人公，想必许多玩家在首次游戏中对于选择REAL还是SUPER有疑惑，我在这里推荐大家使用SUPER系，至于理由嘛，呵呵，超COOL的外型

+热血的人语+夸张的招数(众人:…………汗!)

由于画面的强化，每个机器人的招数更加多变，表现手法亦更加成熟，不过这也是以漫长的读盘时间作为代价的。尤其在游戏的后期，几乎不打开战斗画面进行游戏。由于游戏的系统作了大手术，使金钱在游戏中的地位更加突出，改造武器也比以前消耗更多的资金，这样一来培养机师就变的十分重要，所以让强力机师尽量的使用符合机师特性的武器来击坠敌机，这样就能培养出战斗力非常强劲的SUPER机器人军团或REAL机器人军团。

最后，我对这款游戏使用金手指的态度是：对它说“不”。(欢迎大家来www.newtype.com.cn一起讨论)

BY: CARL WANG

离《超级机器人大战ALPHA外传》发售的日子越来越近了，在此我来为大家介绍一下在《外传》中最新公布的的新系统吧。

武器改造系统强化

《超级机器人大战》系列一直以来改造武器的时候都是要一个武器一个武器的改，如果你直接玩过《F完结篇》你就会知道改造武器是一种痛苦。在《外传》中可以将所有武器一起强化了~！如果想所有武器一起强化的话，武器少的机体当然就比较占便宜了，改造武器多的机体花费的资金可是相当多的呀。

机体改造系统强化

随着武器改造系统的强化，机体改造系统也被强化了。以前的《超级机器人大战》作品不管是哪个机体，改造一段机体的时候提升的数值都是一定的。在《外传》中这个也系统被强化了~！机体改造一段所提升的数值会按照初期数值成比例地上升数值。(Kyoui:哈哈，随着改造系统的强化，我的金手指又要上阵了。)

コンテナ(集装箱)系统

在《外传》的作战地图中你会发现一些小箱子，这些箱子里面装的是资金、强化套件等东西。只需要将当机体移动到“集装箱”上面的时候，对话框就会显示其中的物品。而且这些箱子不光己方能拿到，敌人同样也可以拿到。所以，平常喜欢守株待兔等待敌人进攻过来的玩家们可得提高一下自己的进攻意识了，否则“集装箱”里面的东西就都归敌人了。(Kyoui:敌人要这里面的东西有用吗？)

升级系统进化

一直以来在《超级机器人大战》中机师升级后提升的数值都是一定的。在《外传》中玩家可以定向培养自己下的机师了，如果你喜欢自己的机师格斗能力高，你只要让机师进行格斗攻击就可以；同样如果机师总是进行射击攻击的话，升级后射击能力则会大幅度提高。

新的バザー系统

在《外传》中多了一个可以买卖强化套件和机体的“バザー系统”这是一个能够用类似货币的物品去换和机体的系统，而用于交换的“货币”叫做“Blue Stone(简称BS)”这种物品可以通过击倒特定的敌人或者从上文中提到的“集装箱”中得到。(Kyoui:嘿嘿嘿……当然还可以用金手指得到啦~！众编：无赖！！)得到BS后在作战配置画面进入“バザー界面”就可以选择买卖机体和强化套件。选择购买机体的话，在选定机体后会出现可以驾驶这个机体的人员数字，所以要仔细考虑好后再确定呀~！在选择了强化套件买卖后可以购买有用的强化套件或卖出没有用的强化套件，(Kyoui:终于可以处理掉那些没有用的恢复型的强化套件了，把它们换成有用的强化套件吧~！)

BY: kyoui

说实话，CLOUD对于《机战》系列一向是心有余而力不足，因为精力大都放在了RPG和AVG之上，没有更多的时间去体会这个有着庞大世界观及角色设定的纯幻想类机器人之间战斗的回合制策略游戏。拗不过PALADIN的“软磨硬泡”，只好写一下从自己角度出发的对《机战》的回顾与展望了……

印象中最初玩到的系列是从GB的《超级机器人大战》开始的，其后又在FC上见到了作为续作登场的“第二次”……当时并不懂日文，只是凭着一股韧劲和对于机器人类型游戏的新鲜感就把这两个游戏打穿了。16位机时代，随着机能的大幅攀升，游戏的画面和声音得到了质的提高。原先简陋粗糙的画面被精致细腻、色彩鲜艳的图像所替代，几乎和看动画片一样，基本真实地再现了机器人的本来面目。在SFC上发售的“第三次”、“EX”以及广受好评的“第四次”，是我接触得最多、玩的时间最长的几部。想想那时真是废寝忘食呀——为了修炼特技而练级，为了改造机体和武器而赚钱，在同一话中反复全灭，在横平竖直的方块地图上你来我往……玩的不亦乐乎……

次世代出现后，凭借更加强大的机能使得机器人的世界变得越发绚丽多姿，可惜的是我当时在读高中，没有太多的时间去体会其中的乐趣。最令人难忘的还是每周日的下午(只有此时才没课……)和三五死党齐聚机房，共同讨论谁的机体最强、谁练的特技最牛……然后一人一话的打，真是其乐无穷……在大学毕业后的今天，突然听闻《机战α》要出外传了，心情一下变得非常激动。毕竟现在有时间将这一系列进行彻底的研究了，况且最新作当中更是加入了很多崭新的要素——新的机体、新的必杀技、新的战斗系统……就战斗而言，增加了“援护攻击”以及“指挥”的系统；在改造方面，可以从地图的陆地部分找到很多好东西：资金、强化部件等；可以进行组件部件的买卖；只要一次改造，所有武器的威力均会加强；还有就是格斗武器和射击武器的熟练度……所有的一切都是那么令人期待！！

目前我们要做的就是静静地等待，等待3月29日的到来……

BY: cloud

过去对于《机器人大战》系列的印象并不好，倒不是因为要公式化地在开头加上“说实话，我并不是某某作品的fans”之类的句子，而是曾经和两个机战的疯狂fans一起出去吃饭，这两位兄台不谈别的，就谈什么回合、地图兵器之类，居然叽里呱啦地一聊就N个小时不重复，还加上许多肢体语言让别人以为他们是在“真人快打”，直把jedi的耳朵弄得嗡嗡响，很有种抓破他们的肚皮，扯出他们的肠子然后“哗！世界清静了”的冲动，也终于能体会到GTO里神崎丽美在0080号房间里被高达三兄弟灌了一晚上高达的感受：“说的全是本国语言，可我一句也听不懂……”

不过，既然SRW系列主要是采用机器人动漫的角色和机体，最主要的是PALADIN兄昨晚左手提着狼牙棒右手抓着现大洋的威胁，根本没玩过这个游戏且总是分不清“阿尔法”、“外传”及“第N次”谁是谁的jedi终于还是被强行扯来开始胡说了。其实把各种各样的机器人凑到一起来个大混战什么的，也是各系列fans们的一大夙愿。上个世纪曾发生过一次五星和高达的大论战，许多高达迷们也会在一起争论到底W高达和new高达谁厉害，既然这样，就用游戏来满足一下各位考据狂人吧，再加上精彩的动画，熟悉的音乐和熟悉的人物，良好的游戏性及可玩性颇强的系统，吸引了一大票一大票的fans。

当然，作为动漫迷来说也是不可错过这个系列的，就如同格斗玩家不能错过《SNK VS CAPCOM》一样。除了能看到自己喜欢的机体和人物，能在游戏中重温经典的场面也是吸引人之处吧。《盖塔》中热血沸腾的合体，《0080》中巴尼和克丽丝催人泪下的决斗，《0083》中贾图悲壮地为理想而献身，《Z》中凤和卡缪留下无限伤

感回忆的再会，《EVA》中少年们伤痕累累的心灵交会，都能由玩家亲身去体会，去感受。作为游戏，与影视等载体最大的优势"互动性"就可以得到体现了。在我们作为动画的观众为他们感动得一塌糊涂的时候，在游戏里却能自己去演绎故事，或是能亲手改造出强力的机体。这样的游戏，我有理由喜欢。

BY: jedi

对于机战系列我没有 PALADIN 那样的热衷和疯狂，能把每一代出场人物的声优都搞得一清二楚，但是身为游戏迷几部该玩的作品还是玩过的，次世代上机战经典公推是完结篇，我认真攻略过的次世代机战也只有这一部，据说即将发售的《α 外传》将是 PS 最后的大作，禁不住 PALADIN 的威逼利诱，来做一些预测和比较，可能也说不出什么特别有见地的东西出来，有什么办法呢。对于机战系列，我一直也是一种不愠不火的态度。

阿尔法最大的改变——也可以说是最容易让人直观感受到的改变，就是斜 45 度视角的 3D 地图。虽然有不少人对这个伪 3D 地图很不满，认为没能体现出 3D 的意义——譬如说完全没有攻击方向的判定，还有地图太小等等。不过我个人在看到阿尔法里边的 3D 地图的时候还是蛮感动的，"这么多年了，终于改了！"舍弃平面地图以后终于可以不用再看那些"水壶"面孔了（变成了一批水桶身体）。不过确实阿尔法过于简单，虽然机战系列的难度在我印象中一直不高（机战的乐趣很大程度不在于对电脑的攻略，而在于机体的改造），但是在阿尔法里边的电脑差不多就是白给，圣战士主角一路碾过去就行了，几乎就完全体现不到战术，也不需要战术——因为怎么打都能赢么。

所以我个人想要的阿尔法外传最好是能在这些地方做些改动，我希望在地图战斗上加入方向的判定，不做方向判定的话 3D 地图实在是太可惜了。难度要提高一点再提高一点，否则战棋游戏的乐趣到底从哪里体现？至于新机体，新精神指令，新系统的追加是情理之中的，我也就不多说了，反正加来加去也是那些水壶脑袋。外传里面没有 EVA 出场，对自闭小孩三无少女深恶痛绝的 PALADIN 非常高兴——"我最讨厌 EVA 了"！呵呵，其实水壶脑袋又能比 EVA 好到哪里去？不过这句话可别让 PALADIN 听到。

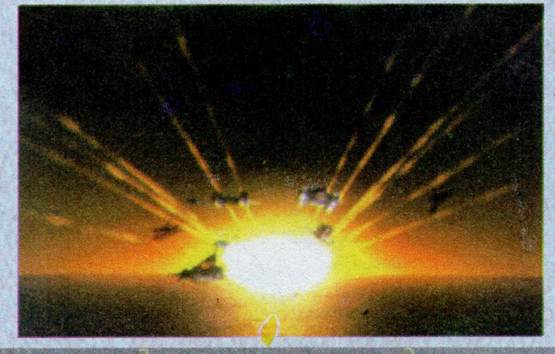
BY: madjojo

屈指算来机战系列已经推出了十余款作品，每一次推出新作的时候游戏画面都会有不同程度的加强，而本次的《超级机器人大战 α 外传》在画面的表现力上无疑是最强的。先让我们简单回忆一下机战系列画面。机战系列第一作是 GB 版的，游戏画面当然……不好说了，不过有一点是值得肯定的，它的游戏画面代表了机战系列的一贯风格：地图画面一直沿用到机战 F 完结篇，而战斗画面即使是在最新作 α 外传中也能找到它的影子。个人认为地图画面采用机体头像的设定非常不错，虽然一开始可能不太习惯，但是看久之后觉得非常有韵味，而且也比较符合真实情况，毕竟每个机体的大小都不一样，如果采用全身图像表示，在处理机体大小比例的时候实在过于牵强，比如钢巴斯塔这种怪物，本来就比主舰要大，再怎么采用新科技也说不过去吧？而用头像显示就无所谓了，反正头再大也不过如斗而已，怎么也说得过去。何况还有一个好处就是可以在老妈面前标榜自己的眼力，每当老妈说打机的时间太久该歇歇的时候，你就可以指着在外行人看来全都差不多的头像说道，我现在看得清清楚楚不用休息，连他们长的胡子我都数得出来。第二次机战在 FC 上展开，其实整个画面和 GB 上的第二次机战 G 分别不大，不过是机战系列画面第一次用彩色表示，值得记住。第三次机战以战斗画面来说是一个里程碑式的作品，以 SFC 强大的技能终于在战斗画面中加入了背景，虽然还比较粗糙，但是也已经令人有震撼的感觉，最令人兴奋的是在游戏中穿插了一些合体动画，而这一要素在次世代主机的机战中得以发扬光大上。机战 EX 的画面在第三次的基础上又有了进步，画面更加细腻，而且必杀技发动的场景已可以用华丽来形容。第四次机战可以说是分水岭，不论是画面还是系统，它代表了机战系列从此走向成熟。在第四次中第一次采用了半透明效果，这样使必杀技的发动和爆炸的效果更加真实，并且开始用大手笔演示必杀技的发动过程，相信胜平的弦月攻击和万丈的太阳攻击一定让机战迷们记忆犹新吧？PS 上的新超级机器人大战在目前为止还可以说是前无古人后无来者，因为它是机战系列中唯一用一个采用真实比例战斗画面的作品，他的画面表现实在可以用美仑美奂来形容，我第一次看到它的战斗画面的时候简直被惊呆了，原来那些大头娃娃的真面目居然这么帅！特别是超兽机神断空我，简直太 cool 了！不过它有一个致命的弱点——读盘其慢无比，简直让人无法忍受，这也是许多人最终放弃它的根本原因。SS 上的机战 F 和完结篇则可以看作是第四次的全面加强版，最大的改变就是加入的真人语音和动画，画面效果一跃成为次世代水准，也是迄今为止评价最高的一款机战游戏。N64 上的机战 64 的画面只能用中规中矩来形容，最大的特点恐怕就是背景三维化和大量运用缩放效果。

下面轮到《机战 α》了，它的画面同前辈们相比有了明显的区别，最大的改动就在地图画面和战斗画面上，对于地图画面改为 3D 式不知道各位机战高手的看法如何，我就不在此多加评论了。而对于战斗画面的改进我可以高声叫好！在此之前，我们先来看看以前机战系列战斗画面的最大特点：以一个静态的机体配以动态的光线和飞弹等武器表现战斗场面（必杀技的画面暂不列于表述之中），这在 SFC 以前绝对是明智之举而且也受到广大玩家的一致赞同，但是到了 SS、PS 等次世代主机上还以这种形式来表示就未免令人有不爽的感觉。在《机战 α》之前的《SD 高达 G 世纪》的战斗画面令我眼前一亮，高达身上的各种零部件居然可以动，这下使得整个机体鲜活了起来，不再像机战中的机体感觉那么僵硬和笨重，我当时想如果机战的画面能够做成这种样子就太好了！机战 α 真的做到了这一点，而且画面的表现比《SD 高达 G 世纪》更加出色，机体身上的各个部位基本上都可以活动，在战斗时还会不时穿插一些小动画使机体的动作更加接近原作，更具魅力。另外在必杀技发动的画面中基本上采用了真实比例画面，不仅更具冲击力而且使玩家有机会一睹机体的真正风采。《α 外传》的战斗画面基本上承袭前作，并且在《α》的基础上加强了光影效果和小动画的表现力，无疑，在战斗画面上《α 外传》是系列的最强作！！

本来还想比较一下各代机体的爆炸画面，但是没想到一不小心写了这么多，只好作罢。以上文字只代表小弟个人看法，错漏之处在所难免，恳请各位机战高手不吝赐教。

BY: 星辰



◀最后给大家提个小问题，您能认出这几台机体到底是啥吗？



责编/CLOUD



机种:PS 厂商:EIDOS 类型:AVG 媒体:CD-ROM×4 记忆区数:1~15

超攻略道场

一条象征着人类生命无限未知的 DNA 分子链旋转着进入了一台分析仪器当中;一个扮相奇怪的医生把针头插入了作为培养基体用的木偶的头部,从中抽出了一管淡蓝色的液体;另外一张手术台上躺着一个头部被白布蒙住的女子,手脚均被束缚……医生将刚抽出的液体注入了女子的腹内,可怕的变化开始了——女子全身泛起血斑,腹部不断隆起……紧接着肉体爆裂、血花四溅,周围医生的助手们无不大惊失色。好一阵子,可怕的反应才平息了下来,大家都以为那女子死了,主治医师大着胆子走上前去,揭开那块盖在她脸上的血布。突然她的眼睛睁了开来,一伸手便将医生的脖子扭断,露出其狰狞的面目……剧烈的恐怖感把 RAIN 从梦魇中拽回了现实,谁知这个恶梦的惊醒仅仅是另一个恶梦的开端……



这是 EIDOS 公司为广大 PS 玩家献上的一部精彩绝伦的 AVG,CLOUD 个人认为她是一款绝对可以媲美《生化危机》的动作冒险类游戏,下面就简略地为大家介绍一下故事的流程以及谜题的解法:

写在前面的话——若想顺利的打穿这个游戏,最需要注意的一点就是随时记录!一旦发现有记录点,千万别犹豫,尽快记录。因为前途未卜,随时都有丧命的可能,所以要养成记录的好习惯。^_^

第一部分 下水道

JIN 把 HANA 送到下水道的入口处与 RAIN 会合,刚开始时可以先熟悉一下操作:△键-使用、装备,×键-开枪、决定,□、○键-选择武器、道具,R1 键-按住为跑动,R2 键-蹲下、配合方向键为缓慢移动,L1 键-180°转身,L2 键-翻滚。操纵 HANA 紧随 RAIN 来到三扇门前,RAIN 需要电力供应才能打开前面的门,需要 HANA 从左边的门进入想办法恢复电力。HANA 进入后遇到了第一批敌人——名为 FIXER 的机器人,对付它们只需要对准大概的位置,系统便会自动瞄准,此时屏幕上方的中央会出现绿色的瞄准框。在图示位置的右方会找到一个武器:EMP,左方的拐角里可以拿到一个工具:METAL HOOK,进入另一个门里使用它,可以钩起地上的铁栅栏,从中得到 YELLOW KEYCARD,用来打开图中的门。打开电源开关,回到三扇门前,看见 RAIN 已经进去而门却关闭了。无奈之下再次回到电源室推那个开关,不曾想却坏掉了。转为操纵 RAIN,通过蒸汽走廊和活动钢板走廊,进入一间相当广阔却又阴森可怕的房间内。在这里首次遇到人类,只要不主动向他开火,他也不会主动攻击你。向左拐,进入门内,遇到第一个谜题:毒气陷阱。要求在三分钟内输入密码,否则毒气就要放出,使用 FLASH DISK 输入:4、3、2、B、D、C,解开第 80 层的密码;输入:4、3、2、B、D、A,解开第 86 层的密码。继续下一个谜题:对应颜色输入相应的数字,蓝色条输入 31452,黄色条输入 45123,红色条输入 23451 即可。来到控制水闸的房间,玩添数字的游戏,相信小学算数即可解决问题(2、5、10、13、-1)。放完水后就轮到 HANA 登场了,沿路向前走,在一扇摇摇欲坠的门前发现一盘录像带,正要捡的时候门却倒了,涌出一大群老鼠。此时你唯一能做的事情只有跑路,记住一定要跑到梯子处才算安全,否则只有 GAME OVER 的份了……捡起录像带 A,继续向前走,又碰到一个谜题:关闭蒸汽阀。按照蓝 5、绿 3、蓝 4、绿 2 的顺序输入即可。走过通道,看见一个研究员,在求你不要杀他之后,给了 HANA 几个有用的道具。转为操纵 RAIN。没什么谜题,就是发现一个坏掉的 FIXER,而前面的门也坏了,看来只有先修好 FIXER 然后由它来修好门才能继续前进……回到广间,遇到第一个 BOSS——"THE PLANNER",在击倒它两次后,走过去察看,谁知它竟是装死,可怜的 RAIN 这下难逃魔掌了……HANA 开始营救行动,沿路来到广间,在有视频播放装置的房间内又得到了录像带 B,把两盘带子放进机器内一一观赏,在 B 盘内得到一组开门密码:92572。去带有密码锁的门前,用这组密码打开门,进入里面走到尽头在管道处使用 BLASTING CAPS,可以吸引一大批 FIXER 进来,此时行动也一定要快,躲到墙壁的凹陷处,趁所有 FIXER 没注意时从右边偷偷溜走,就能把它们全关在里面!在外面得到 FIXER CHIP,然后沿原路返回。在广间的两个旋转齿轮处使用 MACHINE COG,引发新的 FIXER 出现,现在开始长途奔徙,回到游戏最开始的地方,消灭 FIXER 取得电池。再次长途奔徙,回到坏掉的 FIXER 处,使用修理工具将之前得到的四个零件给它换上,可惜的是它在修好门后自己就又坏了……进入,沿梯子下到底层,发现 RAIN 被绑缚在角落里,正要解救却被 BOSS 挡住,看来不将其消灭是不行的了,使用 ASSAULT RIFLE 即可轻松取胜!!



第二部分 棕榈迷宫

从 RAIN 开始,消灭沿路所有的敌人,踩下墙边的机关,发现下面有人巡逻,一筹莫展的 RAIN 不得已向 HANA 求助。HANA 让她狠下心来将他们杀掉,为了完成任务,RAIN 只好装备上瞄准镜……RAIN 拽着布条掉落在下层,拾起了地上的 JIN PACKAGE……

第三部分 宴会生活

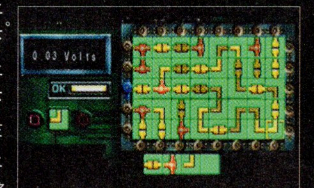
已换上晚礼服的 HANA 来到了灯红酒绿的聚会大厅中,这里警卫森严,绝不能随意掏出武器,否则立即 GAME OVER。另外,守卫们手中均持有金属探测器,一定要躲着他们走,不然撞到他们怀里一样会 OVER 的……HANA 乘电梯来到二楼,这里除了有一个女子休息室可以记录外,没什么特别的;沿楼梯上到三楼,在铺有红色地毯的门口被守卫拦住,看来银色 VIP 手镯是不能进入的,可上哪找通行证呢?下到二楼,从楼梯口处向左转,会撞见一个名叫 BIG TOM 的人,他会邀请 HANA 共度良宵,可是被 HANA 拒绝了,当 HANA 与他再次谈话的时候,TOM 无礼的言语使得

HANA 扭头就走（走之前还拿了他的酒杯）。再次上到三楼，在舞池旁边 HANA 碰见一个叫做 SHAO CHIU 的男人，他给了 HANA 金色 VIP 手镯和一个金色幸运小铃铛，可之后他和一身穿红色旗袍脸色苍白的女人的对话令人不寒而栗，仿佛其中隐藏着什么秘密（他们说话嘴唇竟然不动——难道是"腹语"？）……接着 HANA 使用金色 VIP 手镯进入了 VIP 聚会厅，向左转，拿出刚从 TOM 处得到的酒杯向呆在拐角处穿白衣的男子走去。他就是 GYEN－WON LIU 博士，HANA 用深情的一吻换来了博士的一小撮头发，得手之后，HANA 立即和 RAIN 取得联系，RAIN 又开始了行动。

第四部分　电梯拥吻

沿路回到迷宫当中，转动一个圆形转盘，升起一道梯子，下到下层爬上梯子进入房门，接着要连续解开三个谜题：第一个是对准六个图形，具体方法如下——

图形 1：下、上、下、上、下、上、下、上
图形 2：上、下、上、下、上、下、上、下
图形 3：上、上、上、上、下、上、上、上
图形 4：下、下、上、下、下、下、上、下
图形 5：下、左、下、左、下、左、下、左
图形 6：下、右、上、左、下、上、下、上



第二个是接通电路，将电压降至 0 伏，解法如图。

第三个是更换插头与电线，将左手边上排的电线换成下排颜色的排法。方法是：①先将绿色和黄色插槽上的插头移至非绿、黄的插槽内，交换绿、黄两根电线；②移开黄、白两色插槽内的插头，交换电线；③移开紫、蓝两色插槽内的插头，交换电线；④最后，移开橙、蓝两色插槽内的插头，交换电线即可。向左出门，打倒警卫后得到 BRIDGE CONTROL CARD。回到迷宫，走到电子锁处使用该卡，与 HANA 取得联系后便换上了晚礼服进入了大厅……来到二楼的男子休息室，从一个喝得烂醉的男人那里偷到了一张 ELEVATOR KEYCARD，到二楼的电梯处使用，通知 HANA 前来，二人在电梯内共同上演了一出精彩的好戏……

第五部分　设"计"者

二人约定在第 86 层会面，RAIN 在 80 层下了电梯，HANA 准备直接上到 86 层时电梯却发生了故障，只好被迫爬到了第 84 层。转向操作 RAIN，进入屏幕右边的房间内，在这里你将遇到第一批生化敌人，消灭后可以得到 BIOHAZARD KEYCARD(生化危机钥匙卡？？)。走到大厅的尽头，调查右边的门，得到一组以后要用的密码：836745，记住它。回到电梯处，朝前走，通过主休息室使用刚得到的卡打开实验室的门，这里有四条路可以选择，进入左边的门，通过 LOCKER ROOM 并使用 BIO-HAZARD SUIT 进入伪装，在里面得到两个新道具：BYPASS KEYCARD 和 VIDEO ROOM KEYCARD。走回岔路口，离开实验室，回到主休息室进入左边的门，一直走，使用 VIDEO ROOM KEYCARD 进入左边第一扇门，在这里的彩监处使用密码：836745，然后解开谜题——将橙色的方块移动至绿色圆圈处，注意只能随箭头的指向进行单方向的移动。之后得到 SPECIFIC TAPE，回到彩监处看录像，得到密码：42B3DA(稍后用到)，再次调整得到另一密码：4615207。返回休息室，穿过走廊进入右边的门，通过大厅来到尽头的门前输入 4615207，进入，使用 BYPASS KEYCARD 打开上锁的门，进入第二个房间，使用 FLASH DISK 启动电脑。输入密码：3 排－4，5 排－2，6 排－B，2 排－3，6 排－D，4 排－A；成功后转向 HANA……在 30 秒内跑到出口，但门却打不开，用枪一通乱扫，联系 RAIN 让她帮忙。下面解决 DNA 谜题：颜色规则是——

Red ＝ Yellow
Yellow ＝ Red
Blue ＝ Green
Green ＝ Blue
结构：d g j
　　a b c e f h i k l
串：1 2 3 4 5 6
　　7 8 9 10 11 12
正确的顺序：



a. 1（轻弹）
b. 7
c. 10
d. 9（轻弹）
e. 8
f. 3
g. 7（轻弹）
h. 4
i. 6
j. 12
k. 2
l. 12

The man discovered the Retro Helix that causes EIND Syndrome

▲▶在大型的聚会中充当交际花的角色。

第六部分　大量分散的武器

没什么难度，也没什么谜题，只要注意对付 BOSS 就行了。

第七部分　古城西安

这一部分没什么谜题，只是在 DEKE、HANA、GLAS 和 RAIN 四人之间切换操作，很轻松即可通过。

第八部分　简单的不安

来到帝王之墓，解决五个钱币的谜题：以不同的顺序放入不同的硬币，将会打开不同的门。首先，在得到月亮和太阳的硬币后按照月亮→太阳的顺序放入；得到蝴蝶硬币后按蝴蝶→月亮的顺序放入；得到百合硬币后按蝴蝶→百合→月亮的顺序放入；得到公牛硬币后按太阳→蝴蝶→月亮→百合→公牛的顺序放入。这一部分的 BOSS 竟然是 DEKE，真是让人有些意想不到，但没办法，该打还得打……

第九部分　测验

接着解决中国象棋的谜题，相信广大玩家对于我国传统项目应该不会很陌生吧！然后是对于 HANA 的一些个人测验，通过这些测验后，将会得到一个水银瓶和珍珠，打开秦笙之门找到一艘驳船，说服船夫渡 HANA 过河。在王座上使用皇帝的饰板，然后在小船的头部使用水银瓶，即可前往下一个地点——蓬莱山。

第十部分　花园中的魔鬼



HANA 和 GLAS、DEKE 失散于雾中，好在此处十分安静祥和，可以暂时放松一下了。通过任何一边的门，可以捡到四块桥砖，在水边使用可以构成一座桥，过桥找到一位老妪，她给了 HANA 几个道具后就会送她去迎接最后的挑战。这一部分没什么难解的谜题，只是非常繁琐，还要打倒数量众多的恶魔……

第十一部分　不堪回首

整体的感觉非常混乱，时间的颠倒错乱又增加了游戏的难度。敌人以人类为主，需要用各式各样的武器来战胜他们。唯一的谜题是电子迷宫，只要善加利用 EMP 即可通过。

第十二部分　最终测验

共分为八小部分，每部分都有数不清的敌人要对付，其中还穿插有两次 BOSS 战，无疑是最为难打的一仗。除了战斗以外，测试的内容还包括对每个角色的心理上的考验，由于各人经历不同，其心理的变化也是匪夷所思，如果不做出正确的选择的话……

第十三部分　摊牌

挑战最终 BOSS——MIST QIN！！

通关后的奖励

完成一次游戏后，存盘，从头开始，在最初的走廊的左手边墙上有一个小键盘，输入如下数字，将会获得相应的效果：

61166——无敌(Max Ammo)
10397——大头模式(Big Head Mode)
11692——全武器(All Weapons)



勇者斗恶龙 怪物篇2 简易流程攻略

机种:GB	类型:RPG
厂商:ENIX	发售日:3月9日

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—前往あずかりじょ
—因为カメラ王子和ワルぼう会阻挡你,所以要选择右面的道路前进。
—进入井
—能够得到[マルタのへそ]
—和村人进行对话之后前往ワルぼう的地方
—和ワルぼう进行对话
—得到[マルタのかぎ」和「オアシスのかぎ」
—前往沙漠的世界

沙漠的世界(さばくのせかい)

奥亚西斯村(オアシスのむら)卡鲁卡拉(カルカラ)
—和村人进行对话
—前往位于南边的奥亚西斯(オアシス)之城

沙漠之花 阿西亚之都 (さばくのはな アッシアのみやこ)

[行进方法]
—和だんちょう进行对话
—为了成为马戏团的一员,要带上3个妖怪朋友
—在城中发生事件
—和国王对话
—在井的附近和女人对话
—和国王进行对话
—前往カルカラ村

地下水路(水门)

[行进方法]
—追在国王的后面
—在水路内部打倒ビーバーン
—回到城中

沙漠之花 阿西亚之都 (さばくのはな アッシアのみやこ)

[行进方法]
—宝物被盗贼团盗走
—前往牢房
—和犯人对话
—交换食物和「よびみず」
—前往东面的幻影之湖(まぼろしのみずうみ)

幻影之湖(まぼろしのみずうみ)

[行进方法]
—到达之后,湖水变没
—使用「よびみず」
—打倒「のろいのランプ」
—得到「うみなりのかね」
—前往马尔它岛(マルタ岛)

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—在格斗场的大会中取得胜利
—得到有关「かいぞくのかぎ」的情报
—和母亲进行对话
—买下「アモールのみず」并交给母亲
—在格斗场的大会中取得3连胜
—得到「かいぞくのかぎ」
—前往井世界(いせかい)

水之世界(みずのせかい)

由鲁多村(ヨルドのむら)
[行进方法]
—前往位于北面的(波特利茨)ポートリッツ

港町 波特利茨 (みなとまち ポートリッツ)

[行进方法]
—在酒馆中见到カメハ王子
—在酒馆中和大叔对话
—将水系的妖怪编入小组,听故事
—前往西面的波洛尼亚(ポローニャ)

波洛尼亚(ポローニャ)

[行进方法]
—听到有关「人鱼(にんぎょ)」的情报
—前往西北的岬之洞窟(みさきのどうくつ)

岬之洞窟(みさきのどうくつ)

[行进方法]
—在内部打倒イカずきん
—和イカルダ(イカずきん)成为朋友
—前往波洛尼亚(ポローニャ)

波洛尼亚~人鱼之国 (ポローニャ~にんぎょのくに)

[行进方法]
—在村子的西面和男人对话,跳舞(有イカルダ在的状态)
—人鱼(にんぎょ)出现
—得到「ちいさなメダル」
—再一次跳舞
—和人鱼(にんぎょ)的女王进行对话
—前往位于由鲁多(ヨルド)之村北面的幽灵船(ゆうれいせん)

幽灵船(ゆうれいせん)

[行进方法]
—在位于1F的左侧的通路中打倒ボーンプリズナー
—在位于2F的左侧的通路中打倒ボーンプリズナー
—打倒位于甲板的ボーンプリズナー
—走下隐藏台阶
—来到甲板并进入右侧的废屋
—打倒ゆうれいせんちょう、ボーンプリズナー×2
—前往人鱼之国(にんぎょのくに),和女王进行对话之后得到「ふなのりのリング」
—前往位于东北的岬の灯台

岬の灯台
[行进方法]
—在顶上使用「つきのいし」
—进入位于南岛的洞穴
—遇到カメハ王子
—在最深部和カメハ王子发生事件
—前往马尔它之国(マルタのくに)

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—在村的东北和ちちおや进行对话
＊将キラースコップ编入小组的状态
＊在水之世界(みずのせかい)中成为朋友
—得到「ちいさなメダル」
—和しょうにん进行对话
＊将ぐんたいアリ编入小组的状态
—得到「こおりのかぎ」
—前往冰之世界(こおりのせかい)

冰之世界(こおりのせかい)

北之国 诺斯登(きたのくに ノースデン)
[行进方法]
—听到有关「きん」和「せいれい」
—前往位于西北的「せいれいのいずみ」
—和せいれい进行对话
—得到「せいれいのしるし」
—回到ノースデン,和看门人进行对话
—和国王进行对话
—前往位于西南的国境(こっきょう)

西之国都的国境(矿山) (にしのくにとのこっきょう[こうざん])

[行进方法]
—进入矿山(こうざん)
—从右面的通路向右走,走上中央的台阶
—在有岩石阻碍的场所按动A按键
—打倒ばくだんいわ
—回到诺斯登(ノースデン)

北之国 诺斯登(きたのくに ノースデン)

[行进方法]
—和国王进行对话
—被错当成间谍,并且被关进牢房
—和カメハ王子进行对话
—和真正的王子进行对话
—调查左上面的墙壁
—多次和两位国王进行交互对话
—越过国境(こっきょう),前往西之国 乌依期通(にしのくにウィストン)

西之国 乌依期通之村~乌艾斯塔尼亚城 (にしのくに ウィストンのむら~ウエスターニャのしろ)

[行进方法]
—听到有关「ユナひめ」的情报
—前往位于西面的城市
—阅读广告牌
—遇到カメハ王子
—想让国王和ユナひめ见到自己的技能,但是失败
—和身着紫色衣服的老人对话
—前往西面的国家依斯特利亚(イーストリア)

东之国 依斯特利亚城 (ひがしのくに イーストリアのしろ)

[行进方法]
—和ヘレン女王进行对话
—从身着紫色衣服的老人那里听到「もりのはな

し」的事情
—前往西面的森林
—追逐ユナ公主的灵魂
—得到「ひめのたましい」
—回到乌艾斯塔尼亚(ウエスターニャ)之城

西之国 乌艾斯塔尼亚城
(にしのくに ウエスターニャのしろ)

[行进方法]
—顺着左面的爬山虎向上爬，进入ユナ公主的房间
—和「ユナひめ」进行对话
—打倒フィアーパペット
—前往依斯特利亚城(イーストリアのしろ)

东之国 依斯特利亚城
(ひがしのくに イーストリアのしろ)

[行进方法]
—听到有关しょくぶつがくしゃ的事情
—从国境穿过位于东北的小庙，前往诺弗(ノフォー)

港町 诺弗(みなとまち ノフォー)

[行进方法]
—在酒馆和植物学者进行对话
—从依斯特利亚(イーストリア前往位于东面的山)
—在山顶得到「とうみんそう」
—前往依斯特利亚イーストリア之城

东之国 依斯特利亚～精灵之泉
(ひがしのくに イーストリアのしろ～せいれいのいずみ)

[行进方法]
—前往ヘレン女王的房间
—在ヘレン女王的房间使用「とうみんそう」
—打倒アンクルホーン
—前往精灵之泉(せいれいのいずみ)
—调查「おおぞらのたて」
—打倒アンクルホーン、アークデーモン×2
—使用「せいれいのしるし」
—せいれい复活
—前往马尔它之国(マルタのくに)

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—和国王进行对话
—得到「てんくうのかぎ」
—前往浮游大陆(ふゆうたいりく)

浮游大陆(ふゆうたいりく)

天空之镇 风特之村(てんくうのまち フントのむら)
[行进方法]
—听到有关「ひかりのオーブ」的情报
—调查けんじゃウゴール的墓地
—将没有野性化的妖怪带入塔中
—在3F中，拿走玉
—和梯子上面的妖怪进行对话
—调查けんじゃウゴール之墓
—和ウゴール进行对话
—调查ウゴール之墓的里面
—得到「へんげのつえ」
—前往位于西南的桥
—在塞住道路的妖怪前面使用「へんげのつえ」
—通过桥之后前往位于西面的佩依之镇(ペイのまち)

佩依之镇(ペイのまち)

[行进方法]
—听到有关位于西面的山的情报
—前往西面的山
—虽然想要前往ヘルコンドル的场所，但是岩石阻碍而不能进入
—使用「へんげのつえ」
—从出口出去的话便会被ヘルコンドル捕到
—打倒ヘルコンドル
—「ひかりのオーブ」已经被某人拿走了
—通过位于南面的小庙，前往希塔诺城(ヒターノのしろ)

希塔诺城(ヒターノのしろ)

[行进方法]
—从きりかぶおばけ那里听到有关「むかしばなし」的事情
—看广告牌
—聚齐「てんくうのつるぎ」「てんくうのよろい」「てんくうのかぶと」
—前往位于东南的小岛的废城

死者之城(ししゃのしろ)

[行进方法]
—打倒がいこつけんし
—操作"棺桶"的情况下，按照下面的顺序按动按键
＊上左、右上、左下、左下、左上、左上
—将ゴースト导入"棺桶"的情况下，按照下面的顺序按动按键
※↑←↓→↓→↑→↑

—打倒がいこつけんし
—使用「へんげのつえ」进行变身
—按动按键打开墓室里面的门
—打倒ナイトリッチ
—得到「てんくうのつるぎ」
—前往位于西南方向的岛的风之塔(かぜのとう)

风之塔(かぜのとう)

[行进方法]
—在没有立足的情况下要使用云来移动
—在最深部得到「てんくうのよろい」
—在ヒターノのしろ中使用「へんげのつえ」来变身成大木槌(おおきづち)
—从大木槌(おおきづち)前往位于南方的洞窟(どうくつ)

迷失金属洞窟(はぐれメタルのどうくつ)

[行进方法]
—在变身成大木槌(おおきづち)的状态下调查入口的洞穴之后便能够进入
—在最深部打倒はぐれメタル
—得到「てんくうのかぶと」
—回到希塔诺城(ヒターノのしろ)

希塔诺城(ヒターノのしろ)

[行进方法]
—和城里的番兵进行对话
—前往ムドー之城

姆多之城(ムドーのしろ)

[行进方法]
—使用「へんげのつえ」进行变身
—打倒デビルアーマー
—打倒ムドー

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—和国王进行对话(能够得到2个宝箱)
—和ワルぼう进行对话
—前往峡谷的世界(はざまのせかい)

峡谷的世界(はざまのせかい)

多库之城(ドークのしろ)
[行进方法]
—渡过位于南面的桥
—打倒ずしおうまる、ギガントドラゴン、ウイングアサシン
—进入城内
—打倒ドーク

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—在城中开始宴会
—上到顶上
—和イル进行对话
—ワルぼう登场
—结局

力之世界(ちからのせかい)

力之塔(ちからのとう)
[行进方法]
—前往せんぷうのへや
—打倒キラーグース

艾鲁夫之世界(エルフのせかい)

艾鲁夫之村(エルフのむら)
[行进方法]
—进入位于南面的山
—和シャル进行对话
—和ロルト进行对话
—前往位于南面的艾鲁夫之村(エルフのむら)
—进入位于右上的家

北之山(きたのやま)

[行进方法]
—在顶上打倒シルバーデビル
—回到艾鲁夫之村(エルフのむら)

旅人的世界(たびびとのせかい)

米亚鍵之镇(ミアゲンのまち)
[行进方法]
—和位于たびのやどや的ミレーユ进行对话
—选择[はい]
—和诗人进行对话
—和住在城西的大叔进行对话
—从城中出来前往位于西北的たびのこや

黑暗大师之塔(ダークマスターのとう)

[行进方法]
—和ミレーユ进行对话
—进入塔内
—在最上层和ダークマスター决胜负

马尔它之国(マルタのくに)

[行进方法]
—今后能够进行自由行动
—使用得到的かぎ前往井世界(いせかい)

秘密的龙之钥匙(ひみつのりゅうのかぎ)

秘密的龙之钥匙的世界(ひみつのりゅうのかぎのせかい)
[行进方法]
—前往位于东北的小庙
—打倒グレイトドラゴン
—转移
—前往位于西南的洞窟(どうくつ)

洞窟(どうくつ)

[行进方法]
—在最上层得到「ほしふるうでわ」



系统及流程攻略

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章

机种:GB	厂商:任天堂、CAPCOM	类型:冒险 RPG
发售日:发售中	媒体:卡带	

“ZELDA 的传说 不可思议的木果实”在众多玩家的企盼下，终于发售了。如果大家能够通读下面这篇东东的话，那么便可以做好正式开玩的准备工作！大家用心阅读吧！

责编 / *laser*

两个新“ZELDA”中有这种秘密！



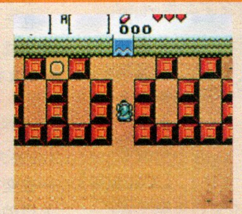
早就已经成为众人谈论话题的“ZELDA 的传说 不可思议的木果实”是由两大超级厂商任天堂和 CAPCOM 共同开发的。“大地之章”和“时空之章”这两个软件同时发售，但是内容却完全不同，这一点正应了之前沸沸扬扬的传言。这次 laser 要打着开打之前大特报的名义来向大家介绍两款游戏的基本系统，在游戏序盘上登场的物品和街道，以及迷宫等！众位喜爱“ZELDA”的玩家，赶快来熟悉崭新的丰富的系统，尽情体会新的“ZELDA”的魅力吧！



系统是继承卡带版“ZELDA 的传说”！

游戏画面和增加心的最大值等基本的系统继承了卡带版的初代“ZELDA”。除此之外，在各个迷宫中登场的智力要素很浓的各种各样的解谜性质的东西也依然存在。


▲众人熟知的三角力量也登场了，它到底和故事有什么关系呢？


▲关闭着的房间的入口。打开这个之后……。


▲只能解开房间内设置的谜，要绞尽脑汁才能够解开谜题。

在此次的系统中有让人兴奋的隐藏要素（LINK 系统）

虽然同时发售了两款游戏，但是其中任何一个都能够让大家感受到“ZELDA”世界的乐趣。但是，如果大家将其中一个游戏的密码输入到另一个游戏的话，那么游戏的脚本会发生变化，而且会有某些追加事件。根据这个新追加的 LINK 系统便可以使两方面的故事都更加明朗化。看来想完整的了解“ZELDA”的故事，只有两个游戏都玩了吧！?（新世纪骗钱大法？）



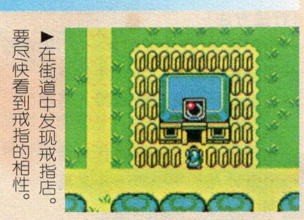
▲在『时空之章』中，林克要和暗之司祭派朗对战并想方设法救出歌后奈露。



▲在“大地之章”中，林克要和暗之将军格鲁冈对战。

这也是 LINK 系统？

这是在游戏中登场的戒指店。在这里能够识别具有特殊效果的各种戒指。在游戏中出现的各种戒指分别带有不同的附加效果，如果能合理的分配使用，可以使冒险更加有趣。而且，如果使用通信电缆将 2 台 GAME BOY 联接在一起的话，那么便可以得到对方的相性的戒指。如果能够好好利用的话，那么便可以使其成为冒险的最大帮助！


▲在街道中发现戒指店。要尽快看到戒指的相性。



▲适当的组合便可以得到贵重的戒指！?

TO NEXT PAGE

介绍林克的行动！

在这里，laser 将向大家详细介绍两款游戏共通的行动和物品。基本性的攻击和跳跃等行动只能在装备一定的物品的状态下才能够实现。这些物品基本上都是从别人那里得到或在迷宫中得到的，主要是用来解开迷宫中的各种迷题。当然了，这些物品也可以在地图上行走时使用。

在 A 键和 B 键上进行装备

如果不装备刚得到的物品的话，那么便不可以使用。因为能够将物品分别地装备到 A、B 键上，所以玩家可以一边拿着剑一边装备上鸟的羽毛，这样一来便能够同时进行攻击和跳跃。玩家还要时不时的根据状况来改变装备。而且，炸弹和木果实等物品在使用之后，数量便会减少，这一点一定要注意。



▲物品尽是好用的东西。要在各种各样的场所进行尝试。

装备戒指之后……



▲得到手的戒指有必要让戒指鉴定师卡诺进行鉴定。

在冒险途中得到的戒指也是能够装备并使用的物品之一。虽然能够将戒指保管在装戒指的小箱子中，但是通过装备便可以得到戒指所具备的特殊效果。其中也有能够减少损伤的珍贵戒指。而且，如果不鉴定戒指的话，那么该戒指便不能进行装备，这一点一定要注意。由于各种戒指在冒险中非常的有用，所以要有效的进行使用，即使它们是很难得到手的。

朋友们也在！

在进行冒险之后便会有做为冒险助手的朋友们登场。朋友们可都是些袋鼠和飞熊等极具个性的人物（？）啊。他们拥有各自的特殊能力，如果好好利用的话，那么便能够突破林克自己不能前进的场所。而且，使用在冒险途中得到的笛子便可以自由的呼唤出朋友们。如果到达了不能前进的场所的话，那么就试着用笛子来唤出朋友吧。但是，在迷宫等笛声不能传送的场所中是不能唤出朋友的，这一点一定要注意。



利奇

是一种戴有拳击手套的像袋鼠似的生物，它能够将林克放在腹部的口袋中并进行移动。在林克不能攀登的山崖前，如果利用利奇的跳跃能力便能够过去。它的得意技是拳击，什么样的敌人都能被它 KNOCK OUT！

穆此休

后背长有羽毛的能够飞行的动物，它能够带上林克飞到各种各样的场所。在林克不能飞越的洞穴前，如果乘上穆此休来飞越的话便没有问题！它空中进攻的威力也是出类拔萃的。



介绍极为关键的道具！

举起岩石的强力手镯

在序盘中得到的强力手镯，装备上之后便可以般动空手所不能举起的东西。像很重的坛子和塞住道路的岩石等东西也能够搬动。而且，玩家还能够将举起的东西投到远处，如果将坛子等东西投出去的话，有时也能够攻击敌人。除了很重的东西以外，花草也是能够被举起的，所以强力手镯是能够在任何时间任何地点中使用的物品。而且，有时心和红宝石也隐藏在坛子和岩石下面，千万不要错过任何重要的物品啊。



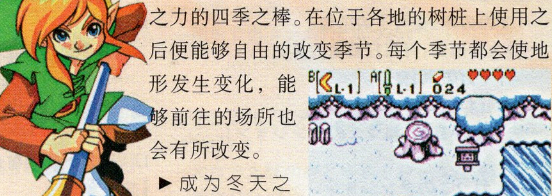
◀举起妨碍自己的岩石和坛子这后便可以得到物品。

◀如果有强力手镯的话，那么便可以将坛子也做为武器来使用。

四季紊乱的赫洛多拉姆大地

在"大地之章"中，你的目的是救出被暗之将军格鲁冈封印的大地巫女玎。你要聚集 8 个大地的预言来打破格鲁冈的结界。为了寻找大地的预言，你要挥动从精灵们那里得到的四季之棒在季节紊乱的赫洛多拉姆大地上到处奔跑。

在"大地之章"中，你会得到操纵四季精灵之力的四季之棒。在位于各地的树桩上使用之后便能够自由的改变季节。每个季节都会使地形发生变化，能够前往的场所也会有所改变。



▶成为冬天之后，池里的水便会结冰，在冰上走之后便能够渡到对岸。

从暗司祭派朗那里救出歌后奈露！

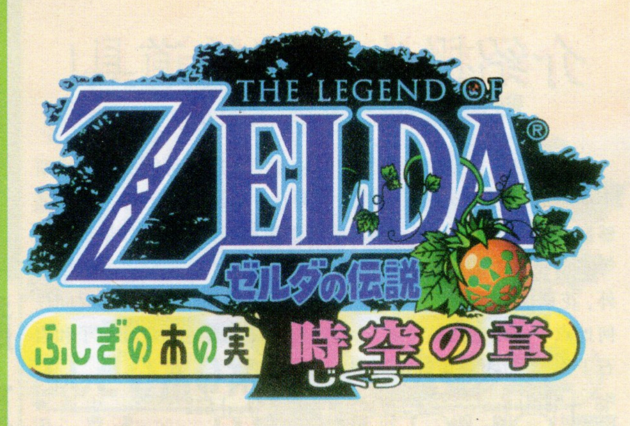
暗之司祭派朗想要附身在歌后奈露身上，并企图利用操纵时空的能力，从过去破坏现在的世界。超越时空的派朗骗过了昂碧女王而进行着将过去的世界改变成暗之世界的计划。为了阻止这个计划，玩家要同样的超越时空，并将时空的流程变正确。超越时空来进行冒险吧！

在"时空之章"中，你要使用时空竖琴来自己操纵时空的流程并进行冒险，因为时空竖琴具有打开时空之穴并能够往来于现在的时代和过去的时代的效果，所以你要用它来打开各地的时空之穴。



◀打开时空之穴、超越时空、阻止暗司祭派朗的野心。







ホロンの村
【前进方法】
→去告诉『マカの木』『ディン』被抢走的消息、需要『勇者のどうくつ』。
→去村西的『勇者のどうくつ』那里。

勇者のどうくつ
【前进方法】
→门紧闭的房间用按 BLOCK 的方法可以打开。
→按房间里面的按键。
→得到『ちいさなカギ』。
→得到勇者之剑『ウッドソード』。
→去见『マカの木』。

ホロンの村
【前进方法】
→『マカの木』在村子的东边。
→因为在睡觉,用剑打破他的鼻泡。
→与『マカの木』交谈。
→得到『ねっこのカギ』。
→去北边小岛的『ねっこのダンジョン』。

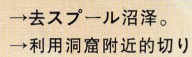
LEVEL1 ねっこのダンジョン
【前进方法】
→除了按下 BLOCK 还可以通过消灭屋里所有敌人的方法打开门。
→从宝箱得到『バクダン』。
→用『バクダン』破坏有裂痕的墙壁。
→消灭ブラザーゴーリア。
《中 BOSS 攻略法》
■ブラザーゴーリア
→青与赤的二人同时战斗。
→飞来的ブーメラン不能用剑弹开,只能躲避。
→如果能够击倒一方的话,另一个就会很容易对付。
→在地下得到『木の実ぶくろ』和『アチチの实』。
→用『アチチの实』点燃烛台。
→击倒アクオメンタス。
《BOSS 攻略法》
■アクオメンタス
→在一角上生头的龙怪兽。
→在空中漂浮的时候不能给其伤害。
→躲避他吐出的三个方向的火焰,在他吐后的片刻是攻击的好时机!
→"大地のことわり"的一个『つちの(み』到手。
→去メガネ池。

メガネ池~四季の神殿
【前进方法】
→从メガネ池去『ウーラ世界』。
→在『ウーラ村』成功ウーラダンス跳舞。
→得到『ブーメラン』。
→去村子东面的『四季の神殿』。
→为了得到精灵的力去右下神殿。
→在神殿内部有マグマ,注意不要接触。
→无法达到的地方的水晶の台『ブーメラン』出现。
→出现桥。
→与冬之精灵对话,得到冬之力。
→在『四季の神殿』得到『四季のロッド』。
→使用『四季のロッド』使季节变成冬季、去『ウィンタの森』。

ウィンタの森
【前进方法】
→在途中经过的屋子里有『スコップ』、上锁无法进入。
→从附近台阶上去,从烟囱进入。
→从ホーリー处得到『スコップ』。
→一边除雪一边向『へびのなきがら』前进。

LEVEL2 へびのなきがら
【前进方法】
→用『バクダン』破坏墙壁可以到达隐藏场所。
→得到『パワーブレスレット』。
→从台阶上的某个房间可以出去。
→去左边的话还可以到达另一个入口。
→这个入口与某个房间相连。
→只有在制限时间内用『バクダン』破坏墙壁到达宝箱所在场所才可得到,必然就会消失。
→从宝箱中得到『ちいさなカギ』。
→击倒マットフェイス。
《中 BOSS 攻略法》
■マットフェイス
→有时候挖陷阱,有时用火玉和クモ攻击而来。
→因为无法用剑攻击,所以当其脸出现的时候用『バクダン』攻击。
→如果击倒クモ的话可以得到『バクダン』。
→用炸弹破坏塞住的坏墙壁。
→进入房间后被关在里面。
→用炸弹干掉两个栅栏中的敌人。
→击倒ドドンゴ。
《BOSS 攻略法》
■ドドンゴ
→如果突进的话速度会加快,要注意!
→房间里有一山。好好利用吧。
→切割草的话会有『バクダン』出现、使用它来攻击吧。
→得到"大地のことわり"之一、『ときの(み』。
→去村西北的『スプール沼』。

スプール沼
【前进方法】
→移动岩石后去『スプール沼』,途中有洞无法前进。
→去有桥的地方找リッキー。
→与リッキー对话。
→去村北マイトパンチ的ジム。
→与マイトパンチ用拳头决定胜负(胜出后可得到 10 ルピー)
→连续出拳,不要间断。
→胜利后可得到『グローブ』。
→交给リッキー『グローブ』。
→去『スプール沼』。
→为了打开水门、去沼泽附近的水门管理人的家。
→拉动池旁边的拉杆。
→得到『水门のカギ』。
→出来后会发现有连续的台阶出现。
→在积水的地方使用『サッサの实』,按动开关。
→在有效时间内通过桥。
→打开水门。
→去沼泽南边『ウーラ世界』的入口处。

ウーラ世界
【前进方法】
→为了得到四季之力去神殿。
→必须与ウララ一起来才可以进入神殿。
→为了得到『リボン』去南边的砂浜。
→用『スコップ』挖砂浜。
→得到『ホシー』。
→在村子的市场交换『リボン』。
→把『リボン』交给ウララ。

→在神殿从夏精灵那里得到夏之力。
→去スプール沼泽。
→利用洞窟附近的切り株将季节改变为夏天。



超攻略道场

LEVEL3 どくがのすあな
【前进方法】
→在迷宫中有的敌人如果不配备盾的话无法击倒。
→去有赤和黑 BLOCK 的房间。
→排列房间内 BLOCK 的顺序。
→击倒オームアイ。
《中 BOSS 攻略法》
■オームアイ
→从水面探出脸来用火玉攻击。
→用『パワーブレスレット』从水面出来后可以用剑攻击。
→出现的场所有旋涡出现,很容易找到。
→在流砂の部屋干掉所有敌人。
→得到『ロックちょうのハネ』。
→去移动地板前面的台阶。
→在有トランポリン的房间移动到有花纹的地板处。
→干掉ガモス。
《BOSS 攻略法》
■ガモス
→用小蛾和火玉攻击。
→在中央的地板用跳躲避,然后攻击。
→如果掉到洞穴中可以用トランポリン回来。
→得到"大地のことわり"之一的『たいようのみ』。
→在ナッツ草原遇到リッキー。
→去东边的『水びたしの村』。

水びたし村
【前进方法】
→在村子将『バクダン』交给孩子(帮助ウィウィ)
→用ウィウィ去村北的瀑布。
→接受すもぐり名人训练。
・为了成为すもぐり名人的弟子、在名人附近的洞窟用 4 个石头为中心配置 LINK 即可!
→得到『水かき』。
→使用『水かき』、通过村西北的隐藏水路去『コッコ山』。
・村子最左边的最上面的暗礁处可以出山。
→以『コッコ山』进入ウーラ村。
→由于『ロックちょうのハネ』被夺走,取回。
→得到春之力!在『四季のロッド』中拥有所有的力量。
→在『コッコ山』东面有『ムッシュ』。
→用『四季のロッド』改变季节为春季。
→登上顶部,得到『バナナ』。
→之后、乘坐『ムッシュ』在ゴロン山左方得到『りゅうのカギ』。
→用『四季のロッド』将季节定为春季。
→用巨大花攀登。
→用『四季のロッド』改变成冬季。
→进入洞窟。
→利用『そらとぶ あおコッコ』到达对面,注意不要掉下去。
→在切り株上用『四季のロッド』改变季节为夏季。
→进入『LEVEL4 りゅうのまうダンジョン』。

LEVEL4 りゅうのまうダンジョン
【前进方法】
→使用『サッサの实』可以 DASH JUMP!
《中 BOSS 攻略法》
→在里面用『アチチの实』点灯、攻击有影的部分!

ウーラ世界
【前进方法】
→进入除夏季以外的メガネ池小岛的传送点、去ウーラ。
→跳跃去ウーラ下方的小道。
→得到『バクダン岩』。
→去『四季の神殿』。
→爆破"邪魔な岩"。
→在里面遇到秋之精灵、得到秋之力。
→去『LEVEL5 いっかくじゅうのどうくつ』。

LEVEL5 いっかくじゅうの洞窟
【前进方法】
→得到『マグネグローブ』。
→用『マグネグローブ』使写着 N 的球体动起来就 OK!
→用『マグネグローブ』使写着 S 的物体动起来,就可以通过了。
《中 BOSS 攻略法》
→用剑攻击发光物体。
《BOSS 攻略法》
→用『マグネグローブ』操纵铁球撞击到 BOSS 就 OK 了!
→用铁球将之撞击小也很有趣!

ターム遗迹
【前进方法】
→为了购入『たからのちず』必须要有『メンバーズカード』。
→利用ウーラ村的市场购买『メンバーズカード』。
→会有不收集 4 个宝石就无法进入的事件发生。
・第一个:在『メガネ池』附近下方洞窟中
・第二个:在冬季『スプール沼』南的洞窟(用『バクダン』破坏墙壁进入)
・第三个:在『LEVEL4 りゅうのまうダンジョン』右上水中潜入,前面就是宝石。
・第四个:在ホロン西海岸有明显标记的岩石使用『はてなの实』,击倒まもの后就可以得到宝石了!
→去迷宫的话,可以按照冬、秋、春、夏的季节变化顺序,以左、下、右、上的方向进入。

LEVEL6 古代遗迹
【前进方法】
→得到『マジカルブーメラン』。
→使用『マジカルブーメラン』解谜后继续前进。
《中 BOSS 攻略法》
→利用タメ剑きり攻击。
→出去的地点随机,凭运气吧。
→使用 N 球体、击倒敌人后前面还有可进入的房间,要注意!
《BOSS 攻略法》
→各部可以用 3 发击倒。
→用各 2 发『マジカルブーメラン』攻击,可以一口气清扫干净!
→只有在本体的时候有效掌握时间用『マジカルブーメラン』发动连续攻击!
→后面如果有コア出现的话,用剑攻击就 OK 了。

さばく
【前进方法】
→去『コッコ山』的传送点。
→与ウーラ处的船长见面、接受他寻找ドラ的委托。
→起ホロン西海岸、使之代替寻找ドラ。
・门的打开方法可以在船长家的 2 层获得!
→来到さばく后首先进入船的残骸中。
→帮助寻找ドラ。
→去东北方向。
→在最里面有骸骨,找到它。
→拿着骸骨在地图上来回转。
→如果骸骨被有标记的流沙吸引就表示你已经发现ドラ了!
→找到海盗的ドラ后去船长那里。

LEVEL7 ぼうけんしゃのはか
【前进方法】
→在火熄灭前去左前方,得到钥匙。
→之后解开咒语,击倒出现的敌人后就可以继续前进了。
→要移动 B2 石像的话、按照左下、下左、左上、下右顺序按键即可!
《中 BOSS 攻略法》
→如果火熄灭的话要马上用『アチチの实』将火点燃。
→如果全部熄灭的话将要回到开始画面,一定注意!
→攻击方法用普通的剑攻击即可。
《BOSS 攻略法》
■ドラゴン(暂称)
→首先用剑攻击一个头,使之与躯体分离。
→剩下的一个头也切下来,在它恢复之前一气攻击吧。
→这样以来就只剩下躯体了。
→躯体会引起地震,利用跳跃闪避。
→之后用剑集中攻击即可。

四季の神殿迹
【前进方法】
→在表の世界中、如果去暗の神殿附近地图的话就可以找到神殿迹。
→首先在きり株上使用『四季のロッド』使季节变成秋季后向右前进。
→之后、将季节转变为冬季后去传送点。

ウーラ世界
【前进方法】
→在中间的マグマ中放入炸弹。
→神殿最里面有去ウーラ的传送点,通过它进入。
→向上去、进入『LEVEL8 けんと たてのダンジョン』。

LEVEL8 けんと たてのダンジョン
【前进方法】
→很容易就可以到达有中 BOSS 的地方。
《中 BOSS 攻略法》
→在战斗之前首先装备好『パチンコ(ハテナの实)』和『パワーブレスレット』。
→使用『パチンコ』、碰到『ハテナの实』使之成为冰的状态。
→如果出现ツララ的话、再次用『ハテナの实』使之冰冻。
→再次撞击『ハテナの实』使之成为火的状态。
→用『パワーブレスレット』凝固的冰撞击它。
→之后重复这个过程反复攻击。
→在中 BOSS 所在房间前面的房间使用『ハイパーパチンコ』。
→如果可以让三个眼睛同时张开的话楼梯就会出现了。
《BOSS 攻略法》
→在正中稍微偏右(或者左也可)放置 LINK,然后等待。
→利用跳跃闪避飞来的玉、对于激光也利用跳跃来闪避。

how to win

超攻略道场

→激光发射后中间会出现 BOSS，准备好你的剑吧。
→在可以发动攻击的瞬间使出积攒的剑攻击。
→之后一边闪避对方的石化攻击一边战斗。
→之后就是剑发挥威力的时候了。

ゴルゴンじょう
【前进方法】
→消灭出现的所有敌人后前进。不然的话就会无限地转圈。
→两边的妖精用『マジカルブーメラン』收服。

《ラスボス攻略法》
■ゴルゴン
※第 1 回战
→用剑攻击数次后干掉它(积攒攻击)。
※第 2 回战
→用『四季のロッド』弹开デイン后攻击ゴルゴン。
→用剑攻击数次后干掉它(积攒攻击)。
※第 3 回战
→如果敌人用手直接攻击而来的话，就用跳跃上去。
→再度攻击而来的时候用跳斩攻击他吧。
→ENDING

■　「时空の章」攻略流程　■

レンヌの町～ヨール墓地

【前进方法】
→为了得到暗之祭司『ベラン』情报、去见『マカの木』。
→与『マカの木』对话。但是在现代世界中他却消失了。
→为了去见过去的マカの木、从有『マカの木』的地方去东面的『时空の穴』。
→进入『时空の穴』到过去。
→在建设中的『暗黒の塔』里面与『现场监督』谈话。
→得到『スコップ』。
→用『スコップ』去掉碍事的土砂。
→去见『マカの木』。
→干掉ベラン的手下（与现代连接的『时空の穴』打开）
→回到现代世界。
→回到现代世界以后与『マカの木』谈话。
→得到『木の実ぶくろ』和『アチチの实』。
→去町东面的『ヨール墓地』。
→把墓场南面的树木用『アチチの实』点燃后会出现隐藏通道。
→用『アチチの实』将通道中的烛台点燃。
→得到『はかばのカギ』。
→去『たましいのはか』。

LEVEL1 たましいのはか
【前进方法】
→利用『はかばのカギ』进入ヨール墓地里面的『たましいのはか』。
→使能够转动的 BLOCK 的特定颜色的面朝上放置。
→得到『ちいさなカギ』。
→用『ちいさなカギ』打开门。
→得到『ちいさなカギ』
→用『ちいさなカギ』打开门。
→干掉中 BOSS『デグギニ』。

《中 BOSS 攻略法》
■デグギニ
→如果接触到下幽灵的话剑就不能落下了，要注意。
→在与小幽灵保持一定距离的地点对デグギニ实施攻击。
→用『アチチの实』点燃火焰。
→得到『パワーブレスレット』。
→得到『ボスベやのカギ』。
→用『ボスベやのカギ』开门。
→干掉 BOSS『パンプキンヘッド』。
《BOSS 攻略法》
■パンプキンヘッド
→这家伙用剑攻击无效，那怎么办?
→用盾牌反弹攻击来的弹珠攻击敌人。
→小心敌人跳跃接近。
→得到“时のことわりのひとつ”的『たましいの记忆』。
→去西面的森林。

西の森
【前进方法】
→喜欢捣乱的妖精在森林中施了魔法，无法前进。
→找到隐藏在森林中的三个妖精。
→进入森林深处。
→用『パワーブレスレット』将岩石融化。
→『つばさのダンジョン』倒塌，无法进入其中。
→去歌姬『ネール』的家。
→得到『时のたてごと』。
→去过去的西面森林。
→在『つばさのダンジョン』前面有坚硬的岩石，无法进入。
→为了献给アンビ女王『ハテナの实』来得到『バクダン』，去森林深处。
→从地下通路把岩石用『パワーブレスレット』挪开后前进。
→在森林深处、得到『ハテナの实』。
→与兵士谈话后他会带你去见アンビ女王。
→作为奖励你会得到『バクダン』10 个。
→用炸弹将『つばさのダンジョン』前面的岩石破坏。
→进入『つばさのダンジョン』。

LEVEL2 つばさのダンジョン
【前进方法】
→在这个迷宫中有一些洞穴，注意不要掉下去。
→用炸弹破坏墙壁，一边开辟道路一边前进。
→轨道车可以通过按钮变换方向，如果信号灯为绿色时可以到达目的地。
→击倒グルン。
《中 BOSS 攻略法》
■グルン
→他会旋转并用火玉攻击。
→如果落到地面的话会有落石掉下来，小心!
《BOSS 攻略法》
■フライングキック
→在一定时间里会来回飞旋落下，仔细躲避并攻击吧。
→如果给予一定程度的伤害后他会连续落下。
→如果掉进洞里的话会掉到下面的台阶上。
→得到“时のことわり”之一的『森の记忆』。
→为了渡过大海、去见过去世界中的ラフトン。

レンヌの町
【前进方法】
→与シバール谈话后、从ラルフ那里得到有关シバールの墓的消息。
→与ラフトン谈话。
→为了得到『シバールロープ』返回现代。
→在ヨール墓场帮助ムッシュ。
→因为シバール在墓中睡觉，除了盗墓没有别的办法。
→得到『水かき』和『シバールロープ』。
→到过去。
→把『シバールロープ』交给ラフトン。
→为了得到『海の地图』、去村子东面见リッキー。
→找到数根部土砂中埋藏的リッキーグローブ。
→把リッキーグローブ交给リッキー。
→得到リッキー的帮助。
→与崖上的チンクル说话。
→得到『ミカヅキ岛の海图』。
→回到ラフトン处。
→去ミカヅキじま。

ミカヅキじま
【前进方法】
→在去ミカヅキじま的途中イカダ损坏。LINK昏厥。
→醒来后发现道具全部被トカゲ人拿走了。
→去取回道具。
《取り返すアイテムの顺番》
1. スコップ
2. 剑
3. 用スコップ交换パワーグローブ。
4. バクダン
5. イテテのなえぎ
6. 把パワーブレスレット和ロックちょうのハネ交换。
7. 水かき
8. 把ロックちょうのハネ和パワーブレスレット交换。
9. イテテのなえぎ
10. 木の实ぶくろ
11. 把ハテナの实与ロックちょうのハネ交换
12. 把スコップ与パワーブレスレット交换
13. 时のたてごと
14. 在现代得到イテテの实
15. イテテの实与パワーブレスレット交换(完毕)

LEVEL3 つきかげのほこら
【前进方法】
→得到『まめでつぽう』。
→用『まめでつぽう』和『アチチの实』将远处的烛台点燃。
→击倒ドッグラー。
《中 BOSS 攻略法》
■ドッグラー
→用潜藏砂中接近的ドリル攻击。
→利用スコップ将隐藏的ドッグラー挖出、从砂中出现的瞬间进行攻击。
→用『まめでつぽう』把『アチチの实』作用在拉杆上后会有准备好的场所出现。
→把飞行的物体反射到拉杆上。
→调查拉杆周围。
→击倒影オババ。
《BOSS 攻略法》
■影オババ
→非常强大的 BOSS!
→从背后会有蛾突然飞来攻击，小心。
→找到反击机会的时候一定不要错过，坚决攻击吧。
→得到“时のことわり”之一的『けものの记忆』。

シメトリ村(今)
【前进方法】
→首先去见现代墓地旁边的リッキー、听取グローブ没了的消息。
→グローブ在レンヌ村下面的海岸树木处,因此在附近用スコップ挖沙就可以到手。
→交给リッキー找到的グローブ、然后去西北的山。
→到达山边以后与桥傍的双亲谈话、然后去叫在附近的三个弟子们。
→过桥、去シメトリ村。
→在シメトリ村有ピュ一の实的树木处用剑割草,出现去过去的转移点。

シメトリ村(昔)
【前进方法】
→首先进入中间的家中,听取有关ミノムの实的消息。
→之后,进入左上的屋子中与男子对话,得到ミノムの实。
→从左下出シメトリ村、在山顶右边里面有一个可以潜入的场所,从那里进入。
→听取トッキー说话。
→他会告诉你关于ながれのしらべ的消息,使用这个去リペア家。

リペアの家(昔)
【前进方法】
→在轨道车转一周之前将敌人赶到洞穴中即可。
→关键在于用剑将敌人赶到一处然后一口气击落。
→把完整的ミノムの实放到シメトリ村正中房间的祭坛上、返回现代。

LEVEL4 どくろのダンジョン
【前进方法】
→基本的解谜非常有趣。
《中 BOSS 攻略法》
■ムジューン
→拿着最强的剑和最强的盾。
→在 BOSS 前放置 LINK、躲避 BOSS 投掷来的剑然后攻击即可。
→连续被剑攻击的话盾牌会损坏,之后用剑蓄力攻击即可。
→得到『いれかえフック』。
《BOSS 攻略法》
■パタラ
→装备いれかえフック再去挑战。
→如果中间的眼睛被いれかえフック击中的话就可以用剑给予其伤害,反复进行就能取胜。
→得到"时空のことわり"之一的『ほのおのきおく』。
→去ゴロゴロ山。

ゴロゴロ山~ボスブリンのとりで~ゴロゴロ山
【前进方法】
→在现代的ネール家附近通过转移点到过去。
→去过去的『ゴロゴロ山』。
→到达ゴロゴロ山后打听バクダン花的消息。
→使用ながれのしらべ、去现代的ゴロゴロ山。
→拿到ボスブリン宫殿的の 2MASS 左边的岩石后可以回到过去。
→在过去得到サッサ关实、去ぼすぶりんのとりで、击倒ボスブリン。
→拿到バクダン花、在爆炸前的瞬间投掷回去可以轻松取胜。
→拿到バクダン花以后、去过去的ゴロゴロ山帮助长老、得到『王かんのカギ』。

LEVEL5 王かんのダンジョン
→存在使用『ソマリアの杖』解谜的数个场所。
《中 BOSS 攻略法》
■ジャッキー(铁球)
→用『パワーブレスレット』将铁球撞击ジャッキー。
→如果 LINK 持有铁球的话,ジャッキー将逃走。
→过了一定时间后铁球会消失,过一段时间后才可恢复。
→得到『ソマリアの杖』。
《BOSS 攻略法》
■スモッグ
→合体后用剑攻击! 注意雷会飞来攻击。
→重复使用 5 次左右スモッグ就会被干掉。
→出现失误的时候可以用房间左上的开关纠正。
→胜利后可以得到『ハートのかけら』。
→得到"时空のことわり"之一的『つちのきおく』。

ゴロゴロ山(今)~ゴロゴロ山(昔)
【前进方法】
→跳舞(ゴロンダンス)
→得到「キョーダイのあかし」
→与台阶前面的ゴロン交谈。
→成功通过轨道车后可以得到「トク上カルビ岩」。
→到过去。
→与ゴロン谈话。
→用「ゴロンつぼ」和「タフゴロン 2001」交换
→到现代。
→与熬夜的ゴロン谈话。
→在过去的カリスマダンサー游戏中得到「人鱼のカギ」。

LEVEL6 人鱼のダンジョン
【前进方法】
→得到"г空のことわり"之一的[やまの记忆]。

アンビきゅうでん(昔)
【前进方法】
→进入宫殿内。
→按下庭园中的 4 个开关。
→处现隐藏通路。
《BOSS 攻略法》
■ネール(ベラン)
→利用『まめでつぽう』使『ハテナの实』攻击敌人。
→对于『ネール』发出的『ベラン』利用『いれかえフック』对付、然后使用剑进行攻击。
→『ネール』恢复正常。
→得到『ときのしらべ』。

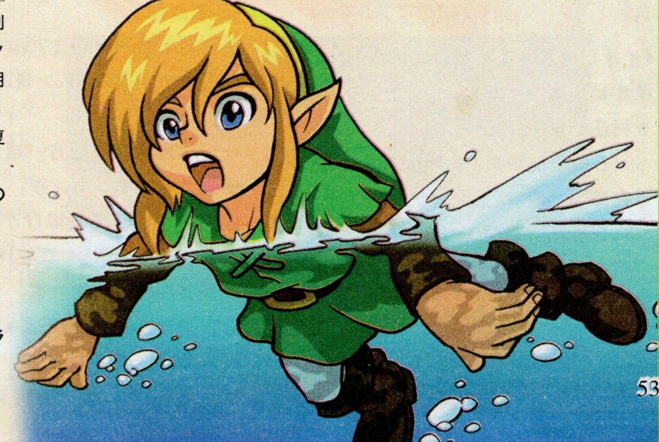
ゾーラのさと
【前进方法】
→帮助『ゾーラ王』需要有药。
→到现代。
→利用みずびたし村中的商店『シロップのみせ』买到『まほうのクスリ』。
→到过去。
→对『ゾーラ王』使用『まほうのクスリ』。
→返回到现代。
→与『ゾーラ王』对话。
→得到『としょかんのカギ』。
→到过去。
→进入メガネじま图书馆。
→在西边的岛上与妖精(怪兽)谈话。
→到现代。
→在メガネじま图书馆得到[ふういんの本]。
→到过去。
→放置[ふういんの本],得到[妖精のこな]。
→对妖精使用。
→与[ゾーラ王]谈话。

LEVEL7 ジャブジャブさまのおなか
→通过『まめでつぽう』使用『イテテの实』。
→得到『ロングいれかえフック』。
《BOSS 攻略法》
→使用『ロングいれかえフック』反弹飞来的暗器。
→得到"时空のことわり"之一的『海の记忆』。

岚の海(昔)~かえらずの海(今)
【前进方法】
→让『ゾーラ王』看『ゾーラのうろこ』。
→去海贼船与船长交谈。
→让他看『ゾーラのうろこ』后得到『トカゲの目玉』。
→到现代。
→在『ミカヅキじま』使用『トカゲの目玉』。
→去『かえらずの海』。
→那里有石像存在,移动它就可以看到入口。

LEVEL8 いにしえのはか
【前进方法】
→利用炸弹可以将损坏的墙壁破坏进入。
《中 BOSS 攻略法》
→反弹敌人的攻击后用蓄力斩攻击。
→得到『パワフルグローブ』。
→得到"г空のことわり"之一的『星の记忆』。

暗黑の塔
【前进方法】
→从マカの木处得到[マカの实]。
→进入暗黑の塔。
→击倒ベラン。





阿依西亚简易流程攻略

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:RPG　发售日:2月22日　媒体:CD－ROM×2

第一章　突然

☆在教室谈话,突然发生地震。
☆发现时学校面临崩坏。
☆去校庭
☆途中在职员室得到道具和武器
（调查职员室的柱子后墙壁损坏,可以得到"学食のパン"）。
☆去校庭遭遇怪兽袭击、击倒它以后得到「传说の铳」。
☆去体育馆→ルー登场。
☆让ルー带领找到出口。
☆月光族的重要武器铳在翔那里、为了听取得到的方法去「イオピロス」。

第2章　月光之塔

《月光の塔～イオピロス》
☆从ルー那里得到ガードリング×4
☆在去イオピロス的途中发生RPS→ユカ、ルー
イオピロス
☆去族长ランドー家。
☆决定去月光族の塔击倒エレボタル。
☆从族长ランドー处得到「光迹」。
☆去城市边上的「月光の搭」。

第3章　神秘的アーティア

《イオピロス～イオピロスの塔》
イオピロス
☆村庄一览
※在村子的中央(マテリア家前面)ひかる在练习唱歌。
※在神托所前面ユカ在向里面窥探。
※在村子的中央シャイ和秋穗在练习射箭。
※ルー在月光の塔前面的山丘。
※再次去山丘的话会发现秋穗、ひかる、ユカ在玩水。
☆去エウリケ家→没有人在家。
☆去中央的广场、遇到ヒトシ。
☆去ルー的家→听到族长的呼唤、去族长家。
☆火龙族的アルバイジャン登场。
☆去イオピロスの塔。
イオピロスの搭
☆调查台座上的玉,按开关后向前进。
☆与最上层的イオガード战斗。
☆拿到ブック和アーティアスノ。
イオピロス
☆去神托所，与ユカ发生争吵→到ルー家休息。
☆去神托所、从学那里知道ユカ进去以后一直没有出来的消息。
☆为了追赶ユカ进入里面→去ルー家。
☆听到族长的召唤去族长家→因为罪名被赶出城市。
☆和アルバイジャン一起去カーライル。

第4章　中立都市カーライル

《地下废墟～カーライル》
☆去アルバイジャン家→发现ひかる不在,去找他。
☆在城市转一圈后去アルバイジャン家。
☆听アルバイジャン说ユカ举止奇怪的事。
☆去ユカ所在的地方→谈话结束以后ユカ回到アルバイジャン家。
☆在CLUB前面发现ひかる→遇到麻烦，被一个神秘男子(イムル)搭救。
☆去アルバイジャン家。
☆去秘密实验室(地下废墟)。
※魔弹作成。
☆为了找寻アーティア探索地下废墟。

第5章　逐渐明了的过去

《ユーロリア～连接火龙城的洞窟～火龙城》
ユーロリア
☆无法从正面进入、从隐藏洞窟进入火龙城。
连接火龙城的洞窟
☆在途中战斗中发生ルー的事件（关于火龙族)。
☆在最下层与ゴウジン战斗。
☆击倒它后拿到アーティアキューブ。
☆被ユーロリア兵士逮捕→カレン登场。
火龙城内
☆听取ユカ喜欢翔的告白、被问到对ユカ的感情如何。
选择分支[俺も好きだよ(我也喜欢她)/友达にしか思えない（我只把她当作朋友)/もとの世界に泪つてから（回到原来的世界再说吧)]
☆与女王对话→イムル出现。
☆アルバイジャン被幽禁于黑の间、翔他们被从城市流放。
☆在城入口处从イムル那里得到王家のペンダント。

第6章　飞龙之牙

《黑の间》
☆找旅馆。
☆从武器屋得知赤龙亭在宿屋。
☆ひかる与イムル的会话事件发生。
☆去赤龙亭、但是不被接待无法住宿。
☆在喷泉前汇集、在讨论今后去向的时候ユカ哭了。
☆决定回去帮助アルバイジャン→与アゼル谈话。
☆去アゼル家。
☆打听レジスタンス「飞龙の牙」的事情。
☆为了搭救アルバイジャン去「黑の间」。



第7章　ユーロリア之炎

《アゼルの家～火龙城》

☆去偈见の间。

☆在3层东面小部屋中调查银龙像后发现隐藏通道。

☆去偈见の间、女王变成龙→アーテイアバスト入手

☆找寻ナムリア,去黑の间。

☆在黑の间与ナムリア和受伤的ヴアムール见面。

☆乘坐ヴアムール去ヤムヤムの森。

第8章　圣地ヤムヤム

《ヤムヤムの森のほこら》

村庄

☆从ヴアムール上下来。

☆ハーミー与ポーポー出现→指引到村庄的路。

☆在村庄与ピエン说话→决定去ヤムヤムの森のほこら取得アーテイア。

☆村庄一览

※在ポーポー家与イムル、ナムリア谈话。

※在ハーミー家与大家谈话。

※在ピエン家前面与ルー谈话。

☆在ハーミー家休息到夜晚。

☆与翔、秋穗、ハーミー3人一起为了取得アーテイア去ヤムヤムの森のほこら，

ヤムヤムの森のほこら

☆按照ハーミー所说的路线前进。

☆在途中ハーミー忘记了路线，不得已返回村庄。

村

☆去ピエン家、听到カレン实验成功的消息。

☆ユカ和ひかる变的好起来。

ヤムヤムの森のほこら

☆拿到ほこら最里面的アーテイアデット。

☆拿到アーテイア后ビックベア×2出现(前和右)。

村

☆去ピエン家。

☆夜里睡不着觉的翔发现アルバイジャン出现。

选择分支（そんな话したか？ ／あぁ、闻いてるよ）

第9章　过去的代价

《神木ドーム》

☆在最上层与カレン谈话。

☆与ゴウジン MK2×2 战斗。

☆拿到アーテイアエア。

☆アゼル出现→告知真名是魔女プラダ的事实。

☆同时、在アルバイジャン附近出现受伤的オパス。

☆爆炸后、在神木ドーム中与アルバイジャン会合。

☆在ひかる的努力下成功离开。

☆与ピエン会合。

☆利用转送机去イオピロス。

第10章　三人魔女

《イオピロスの塔～イオピロス～神托所里面的洞窟～イオピロス》

イオピロスの塔

☆到达イオピロスの塔最上层。

☆从塔出来后、ヤムヤムの神木爆炸。

イオピロス

☆来到イオピロス、因为处于流放中无法进入。

☆追随ルー回来后遇到ヒトシ和学。

☆通过通往村庄的隐藏路线去イオピロス(途中ルー拾到ペンダント)。

☆在族长家前面遇到ファンナ。

☆为了与族长说话去エウリケ家。

☆从族长那里得到在村庄停留的许可。

☆去族长家、告诉ファンナ可以停留在这里的消息。

☆去ルー家。

☆去シャイ家、ルー将ペンダント交给シャイ。

☆去マテリア家、从マテリア拿到 MPH。

☆去ルー家→从ルー那里知道ハーミー在エウリケ家前面等待的消息。

☆去エウリケ家。

☆被劝说和ハーミー一起进入エウリケ家。

※选择分支:いつしょに行く(一起去)/断る(拒绝)

☆和大家一起去神托所。

☆过去被当作女神一样崇拜的人是魔女ミユウ。

☆与假雕像战斗。

☆追随ミユウ进入里面的洞窟。

神托所里面的洞窟

☆打开正确的门后将与怪兽作战。

☆在最深部与ミユウ战斗。

イオピロス

☆返回ルー家/

☆在セレネ山丘发生ルー与シャイ的会话事件(关于爱情)。

☆在ルー家和所有人谈话。

☆收集全部10个アーテイア、使用最强的魔弹击倒魔女。

☆在那里ヒトシ和学出现、被告知カーライル异变的事情

☆被アルバイジャン拜托去搭救アイシア。

※选择分支:わかつた(知道了)/いやだ(不想去)

☆从アルバイジャン那里得到アーテイアスフイ。

☆去シャイ家、从シャイ那里得到约定的ペンダント。

☆去セレネ山丘发现ルー在那里。

☆去マテリア家→从家里出来发现ヒトシ和学在那里。

☆去ルー家。

地下废墟

カーライル

☆去アルバイジャン家。

☆去地下废墟。

地下废墟

☆在地下2层的帐篷处发生ハーミー的事件。

☆在地下3层有纹章的箱子中与イムル、ナムリア、ピエン和ポーポー相遇。

☆从ピエン手中得到ピエンの魂。

☆如果ルー的 LAV 处于很高的状态的话将会发生ルー的告白事件。

※选择分支:……すまない(对不起)/いつしょにいるよ（让我们在一起吧）/冗谈は颜だけにしろ(别开玩笑了)

☆按下地下4层里面的开关后可以去有水流下的地方。

☆在最下层与プラダ战斗。

☆击倒プラダ后、用プラダ的命换回レデイ复活。

☆与ファイナルレデイ战斗。

☆ENDING



秘技 COOL

责编/CLOUD

本次为大家献上一组曾活跃于PS上的名作《生化危机》二、三代的DC版以及最新的DC原创作品《维罗尼卡》的秘技，希望大家在使用后能增添游戏的乐趣!

——CLOUD

机种:DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 媒体:GD-ROM

生化危机~代号:维罗尼卡

●BATTLE MODE 出现!

不管选择哪一级的难度，只要将本作通关一次，之后即可出现BATTLE MODE这种模式。在这个模式当中你可以利用无限弹数的各种武器击倒各个BOSS级的角色来为自己争取时间! 而且在这个模式中可以找到别的模式不能拿到的一些道具!!

●使用无限火箭筒!

选择NORMAL以上(包括NORMAL)难度将本作通关，即可取得无限弹的火箭筒了! 该武器威力巨大，相信喜爱本系列的FANS们也都非常喜欢用这种强力武器吧! 它那对于普通敌人一击即"碎"，对BOSS也不过几下即可搞定的火力，可以满足你尽情"杀戮"的欲望!! 美中不足的是——只要使用一发，等级便会下降，意味看你永远也拿不到S级了。另外，在EASY、VERY EASY模式中即使打穿也不会有它出现!

●史蒂夫登场!

在正常的游戏模式中，在训练所地下1层的所长室内取得用途不明的道具"金色卢克"手枪，然后在通关后于BATTLE MODE中可以使用史蒂夫(スティーフ)。

●换装的克莱尔登场!

使用克莱尔(クレア)将BATTLE MODE打穿一次，之后便可以在选人画面中发现追加了改变服装后的克莱尔了。(赛车女郎?!)，其效果不仅是改变了服装的外形，也加强了重装备的武装。另外，还有一个有趣的现象就是——如果选用这个衣着单薄的克莱尔站在冰窖中的话，会发现她会冻得瑟瑟发抖，很细腻的设定哟! 遗憾的是该服装不能在正式的游戏场合中出现!!

●威斯克登场!

使用克里斯(クリス)将BATTLE MODE打穿一次。之后能够选择只在此模式中可以使用的角色——威斯克(ウェスカー)。他是一个超难使用的角色，在战斗中只能使用军刀及药草，有信心挑战自己实力的玩家不妨一试!!

●对变异体特效火箭取得法!

使用包括隐藏角色在内的全部5名角色，在BATTLE MODE中均取得S级评价即可获得对变异体特效火箭(リニアランチャー)满足上述条件后再次开始游戏的话，所有角色在开始时均可以使用这一最强武器登场! 这种火箭发射器对于全部的敌人——无论BOSS还是喽罗都是一击必杀!!

生化危机2 VALUE PLUS

●改变服装!

玩过PS版本作的玩家们都应该知道，在表关的警署门前的地下走廊中，会看见S.T.A.R.S.成员布拉德(ブラッド)变成的丧尸，将其打倒后会在身上找到一把特殊钥匙(スペシャルキー)，可以用来打开警署暗室当中的立柜，其中有可更换的衣服。

●玩到不能快速跳过的剧情!

无论选择哪位主人公打穿表关，于结局之后开始的标题画面之中同时按住L、R键再选择从最初开始游戏，即可直接从表关进入里关。新游戏中的剧情不能快速跳过，里关的难易度可以自由选择! 取得隐藏的3种武器的方法!

只要满足以下的条件，并且在通关时的级别达到A级以上，就可以在之后的游戏中使用强大无比的隐藏武器了。但是作为惩罚，玩家的级别会降低1级!

武器	条件
无限火箭筒(ロケットランチャー)	NORMAL难度在2小时30分内通关
无限机枪(サブマシンガン)	不使用救急喷剂通关
无限加特林枪(ガトリングガン)	不记录通关

生化危机3 最终逃脱

●取得隐藏文件"JILL的日记"的方法!

将全部可以取得的文件，按下表的顺序都拿齐后，即可使最先有的文件"游戏手册·蓝"变成隐藏文件"JILL的日记"，里面记载着一些鲜为人知的秘密!

隐藏文件"JILL的日记"入手方法:

顺序	文件名	入手场所
1	プレイマニュアル青	系统菜单画面、道具栏中开始就有
2	プレイマニュアル赤	系统菜单画面、道具栏中开始就有
3	时计塔の绘叶书	アップタウン/バージャック
4	写真A	アップタウン/住宅街路地
5	マービンの报告书	警察署/西側オフィス
6	デビッドのメモ	警察署/写真暗室
7	クンド铳炮店からのFAX	警察署/S.T.A.R.S.オフイス
8	庸兵の日记	アップタウン/商店街里通路
9	シティガイド	ダウンタウン/レストラン
10	写真B	ダウンタウン/新闻社ビル1F
11	写真C	ダウンタウン/新闻社ビル3F
12	新闻记者の手帐	ダウンタウン/新闻社ビル3F
13	铁道整备士のメモ	ダウンタウン/路面电车后部
14	管理责任者のレポート	アップタウン/制药公司营业所
15	营业所のFAX	アップタウン/制药公司营业所
16	コンテナに残された遗言	アップタウン/仓库
17	作战指示书	时计塔/大厅
18	美术品の绘叶书	时计塔/书斋
19	庸兵の手帐	时计塔/纳户
20	医院长の手记	病院/医诊所
21	写真D	病院/资料室
22	医疗机器マニユアル	病院/研究室
23	写真E	公园/パトロール室
24	监视员への辞令	公园/林道
25	监视员への报告书	公园/作战室
26	作战本部からのFAX	公园/作战室
27	工场管理者の日记	废工场/休息室
28	处理工场警备マニュアル	废工场/下水监测
29	烧却处理工场マコユアル	废工场/里口
30	极秘写真ファイル	废工场/スクラップ通路

古惑狼嘉年华

厂商:SCEI　机种:PS　类型:ACT

●隐藏关

最新的一代古惑狼已经推出了好长时间了，这次的游戏以大乱斗的方式来进行，要是有一大班朋友一起玩，相信会十分的有趣。现在 CLOUD 来为大家介绍一下进入游戏中隐藏关的方法——将最终 BOSS"做掉"以后，就会出现隐藏房间 WORP ROOM 5，在这个房间内一共有两关供玩家继续冒险。

WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP

厂商:CODEMASTERS　机种:PS　类型:RAC

虽然赛车游戏总是以同样的方式来进行的，但是直到现在还是有不少玩家非常的喜欢玩赛车游戏，也许是每一款赛车游戏当中都会有很多隐藏要素的缘故吧！这次给大家提供一些 PASSWARD 密码，对于那些不想玩得太久又想玩到隐藏事件的玩家来说，以下的 PASSWORD 一定会非常适合大家使用的！

PASSWORD	名称	说明
FLEETIN	GALL CARS	所有 BONUS CAR
MAGIC123	ALLTRACKS	所有赛道
WEFLIPPED	MIRROR MODE	MIRROR MODE
TWINPEAKS	DOUBLE HEIGHT	防撞栏加高
ETHANOL	OTION BLUR BLUR	效果
GRUNTSOME	EXTRA POWER	马力上升
EUROPA	LOW GRAVITY	降低重力
T2	CHROME	金属外壳
GLYCERINE	NITORO BUTTON	按 L1 使用 TURBO
RAILROAD	SLOT CARS	自动加速
KERBRAWL	EXPLODING KERBES	撞到障碍物时赛车飞起
VANISHING	70'S SPRINGS	避震变差
MADCAB	INVINCIBLE CAR	不会受损
REARFEAR	TOUGH SPOT CARS	对手能力加强
THUMBS	ALL CHAMPIONSHIP	参加所有赛事

SMASH COURT 3

厂商:NAMCO　机种:PS　类型:SPT

●使用深水蓝来打网球！

虽然 NAMCO 一向极少推出运动类的游戏，但是《SMASH COURT》系列却以制作精良和难度颇高而著称。我们过去曾经为大家介绍过在游戏中选用铁拳中木头人和 MR. DRILLER 的秘技，这次再给大家一个能够选用深水蓝的方法——在进行完 MISSION 10 之后，综合评价达到 A 时，再次进入新游戏里就可以选用深水蓝来进行游戏了！

古墓丽影～历代记

厂商:Eidos Interactive　机种:PS　类型:ACTION

●全物品

《TR》终于推出到第 5 代了，而被称为"古墓大师"的我更是对于这个游戏爱不释手。现在本人发现了一些能让游戏进行的更加简单的秘技，希望可以让和我一样喜欢这个游戏的玩家能够玩的轻松、快乐。进入选择道具的画面中，把光标移至"SMALL MEDIKIT"上，同时按下 L1、L2、R1、R2、↑，然后退出道具画面，即可得到全武器、全道具和药包。

●全道具

除了上述秘技之外，还有一个只选择道具的秘技。方法基本同上，只是将光标移至"LARGE MEDIKIT"，同时按下 L1、L2、R1、R2、↓然后退出道具画面，即可得到全道具！

●欣赏全 CG 动画

《TR》系列除了全 3D 场景外，游戏过程当中的 CG 动画也制作得非常出色。有一个方法可以让想偷懒的的人直接看到那些动画——在标题画面中按 SELECT 和 R2，就可以立刻看到所有的 CG 动画了！：）方便吧？

天津　郑兆新

勇者斗恶龙七

厂商:ENIX　机种:PS　类型:RPG

● 隐藏迷宫

在本作之中，一共有两个隐藏迷宫，分别是迷之异世界及更迷之异世界。在这两个迷宫出现的怪物都是非常的强大。至于进入迷宫的方法也并不复杂，只要在最终 BOSS 的黑暗宫殿中取得"??键"，再回到迷之神殿中央的部分，使用钥匙把门打开，进入房间后就可以使用对应的石板到刚才提到的两个隐藏迷宫中了！

●迷之异世界

迷之异世界中的最深处有一个神，只要向他挑战，并且在十五个回合之内将其打败，就可以得到宝物，每打败他一次都会有哦！不过再次挑战的时候必须又一次进入迷宫方可。

●更迷之异世界

迷宫内有很多有用的装备，同时在这个世界的最深处会遇到四大精灵。只要向他们挑战并成功打败他们的话，就可以找到神。在告诉神有关移民之村的事情后，可以使神也成为移民之一。

实况 WORLD SOCCER 2000

厂商:KONAMI　机种:PS2　类型:SPT

●令所有明星队出现

在游戏里有五队隐藏的明星队，分别是亚洲、欧洲、美洲、非洲和世界明星联队。虽然可以通过反复游戏玩出来，但现在有个秘技可以立刻使用这些明星队。方法是在标题画面按"↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○、START"，之后便可使所有明星队出现！

●令 WORLD LEAGUE & JAPAN LEAGUE 出现

WORLD LEAGUE 和 JAPAN LEAGUE 同样是隐藏模式，可以按下法令其立刻出现——在标题画面按"L1、L1、L2、L2、R1、R2、R1、R2、×、○、左 ANALOG、右 ANALOG、START"，之后那个队就会出现！

●令各 LEAGUE 队伍出现

既然有 WORLD LEAGUE 和 JAPAN LEAGUE，当然也有在这两个模式中出现的球员了，让所有球员出现的方法是在标题画面按"△、△、×、×、口、○、口、○、左 ANALOG、左 ANALOG、START"，之后会出现所有的 LEAGUE 球员。

●出现 WORLD MASTERS 和 JAPAN MASTERS

在标题画面中按"↑、△、↑、△、↓、×、↓、×、←、○、→、□、←、○、→、□、左 ANALOG、右 ANALOG、START"，就可以令 WORLD MASTERS 和 JAPAN MASTERS 出现。

新疆　杨基

SPACE CHANNEL 5

厂商:SEGA　机种:DC　类型:ACTION

●无敌指令

音乐作品《SPACE CHANNEL 5》，是一个相当出色的音乐舞蹈游戏，无论是音乐或是人物的造型都非常特别，难怪虽然已经推出很长一段时间了，依然深受广大机迷的欢迎。这次为大家提供一个无敌指令，希望舞蹈迷们能够玩得轻松、愉快！在银河模式中，当舞拉拉（ULALA）移动或是外星人跳舞时同时按住 L、R 键不放，并且输入上、左、A、左、A、下、右、B、右、B，成功的话舞拉拉便会说出："YA!"。之后即使你什么指令都不输入，舞拉拉也会跳出正确的动作，从而变成无敌的状态。此时大家便可以悠闲地欣赏她那曼妙的舞姿了！

吉林　张伟

EMU 梦想开始的地方 模拟器漫谈

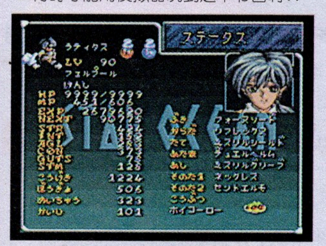
PC用超级任天堂、PLAY STATION、GAME BOY COLOR模拟器综述



▲何时才能用模拟器玩到这个节目啊?!

现在的电脑玩家可真的是很幸福啊！不光有高品质的电脑游戏玩，还可以不用买家用游戏主机就玩到更强的PS,SFC,GB等游戏。哎～～～幸亏我自己也有PⅢ一台,招呼电脑游戏和模拟器都没有问题的啦,练级练累了马上可以连线玩帝国或者暗黑。爽啊～!

不过呢,既然说是模拟器,它充其量也就是在您的电脑里模拟出一个家用主机的工作环境,使对应家用主机的游戏软件在电脑里能够运行,所以它并不能完全代替我们最爱的PS,SFC甚至是GB。这可不是在胡说,能将所有PS,SFC的所有游戏都模拟出来的模拟器还不存在呢。现在最流行的几种模拟器只能将大部分游戏模拟出来。如在ZSNES上大部分的24M游戏不能直接模拟出来,将三个游戏ROM(即SF24＊＊＊A,B,C)合到一起以后也只能解决一部分的游戏。像SF24039魔神转生2就不行。哎～～残念啊！其他像《星海》就一直没有模拟成功,还好E.T有原装的《STAR OCEAN》游戏卡带,直接玩卡带就可以了。哦嚯嚯嚯～～～!但是大家也不要急,我相信随着ZSNES的继续完善,大家一定可以在模拟器上玩到那些现在模拟不出的游戏的。



哎～～不过话说回来,能在电脑上面通过模拟器玩到以前最最热爱的超任游戏,在下已经是很满足的了。想想在手上死掉的那两套超任,还真的很有些怀念呢。当年买超任的时候没在乎价钱的问题(一套加起来2500多,比买PS或者土星还贵),只想着能在家舒舒服服的玩超任游戏,而不必再去游戏机房和人挤。所以当E.T告诉我他有原版的《STAR OCEAN》,《大贝兽物语2》,《天外魔境ZERO》这些在磁碟机上玩不到的大容量游戏时,一个疯狂的掠夺计划瞬间在脑袋里就形成了。今天,果然将他埋藏已久的宝藏全部都发掘了出来,心中的感受忘一个"爽"字了得!



话还是说回来,以前最早是用的一些DOS版的超任模拟器,效果并不好,也都只能模拟几款小游戏,所以一直还是在用超任玩。后来出了WINDOWS版的SNES9X,许多大容量的超任的游戏得以模拟成功,那时自己的两套超任早已死伤殆尽,玩也是到同学家去打秋风。所以拿SNES9X玩时没在意它的模拟效果如何,只是想着能模拟出来就很OK了。于是几个超任同好(早都步入次世代)将《火炎之纹章一圣战系谱》又打通了一遍。当然是狂练等级,狂练百人斩。结果通关记录时间长达一百九十多个小时,除了生命评价和经验评价是A,其他的评价都是E。哎～～～有所得必有所失啊！有一个哥们号称RPG狂魔,以前没玩《圣战系谱》,看见我们又都狂玩那游戏,也学咱"全身心"投入到这个节目里。结果打出了一个PALADIN见过的最快的通关记录一二十三个小时!!!!!!全员死得只剩下主角皇家骑士赛利斯和手持魔剑的圣骑士阿雷斯。要不是这两"哥们"的魔法防御比较高也比较容易加,估计也早就被"哈拉"掉了。当问及强力的霸王骑士里夫何时入土时,他满不在乎的说:"听说他很厉害,结果跑太前被三个女的用雷魔法干掉了。"虽然很佩服他不练级,不提记录,一路砍杀将此游戏打通的精神,但是真的是不能赞同他这种狂派的打法。


▲火中的豪鬼大叔,超任的《街霸ZERO2》。

好象话又说远了,呵呵～当时虽然将此游戏用SNES9X又打通了一遍,但是却无法领略此GAME超经典的游戏音乐。为什么?您自己用用SNES9X就知道了。它模拟出来的效果没法达到正常游戏速度,不是快点就是慢点。虽然快点的话练起级来不像以前那样慢,那样费时间,但是听不到音乐却是件很烦心的事,所以那时候就边玩《圣战系谱》边听《机动战士高达》的歌曲,很古怪的一种感觉!呵～～～



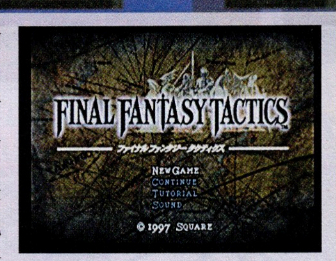
▲超任版出超必杀时只出现一个残像。

后来拿到了ZSNES,算是解脱了出来。不论是音乐还是画面,ZSNES都有很出色的表现。而且,能模拟出几乎所有的超任游戏。什么?你玩不了《第四次超级机器人大战》?嘿嘿～用一下UCON等合超任ROM的工具,把那些模拟不出来的超任ROM合成一个,再试。许多直接模拟不出来的24M游戏都可以在用UCON合成以后模拟出来。但是48002的《STAR OCEAN》,残念!还是出不来啊!用最新版的SNES9X和ZSNES都不行,还是像我这样玩原版超任卡带吧!什么?买不到……那就实在是没办法了。啊!对了,劫持E.T!赎金就要他那些超任卡带吧!别说是我教的。(CLOUD:又在胡说,只听说过外星人劫持地球人,没见过地球人劫持外星人啊!)

那大家就只有静等SNES9X和ZSNES进一步强化吧,直到能将现在模拟不出来的那些超任ROM都模拟出来。不过,据我看来,那可是有的一等的哦!



超任模拟器就说到这儿吧！现在最流行的我想应该还是PS的各款模拟器。眼下大行其道的VGS并不是第一个成功的PS模拟器,第一应该是BLEEM!可是BLEEM!没有VGS那样"傻瓜",对,就是傻瓜相机那意思一样。VGS的界面很简洁,也没有太多要设置的选项。面对BLEEM!繁琐的选项而放弃了它的人不在少数吧?好在VGS够简单,把PS碟放进光驱等它LOADING就可以了。其实PALADIN接触VGS的时间也不长,有PS何必用模拟器嘛!有一天一同学拿了套"电脑版"



的《SD 高达 G 世纪 F》给我玩，我直纳闷，PS 版的也只是刚出不久怎么就马上出了电脑版了？以前也没听说要出电脑版的啊！放进机器一看，哦！原来是个模拟器配 PS 游戏碟的 GAME。装进去一看，模拟器的界面很简练，与以前把我吓退的 BLEEM！完全不同。于是就记住了 VGS 这个名字，出于好奇也顺便用它把《SD 高达 G 世纪 F》和《超级机器人大战 α》打穿了一遍。为什么要把老游戏的《超级机器人大战 α》再玩一遍呢？呵呵～～～当然是用 FPE 修改起来很爽啊！可没那么多的时间像以前第一次玩的时候那么认真的玩，而且，说老实话，PALADIN 并不喜欢《超级机器人大战 α》这款作品。只是在将超级精彩的《SD 高达 G 世纪 F》玩通一遍以后被惹起了狂玩机器人游戏的瘾，所以把金钱一改，玩到最后一关再把等级一改，十分麻利的将它又干掉了一遍。虽然破了戒（玩游戏不修改），可是转念一想，不改白不改。呵呵～～～什么？你不知道用 FPE 怎么改？别问我，可不想把你给教"坏"了。

在玩通了那两个节目以后，就迷上了 VGS，原因很简单，PS 老了，工作起来不得劲了，老牛拉的破车坐起来不是那么舒服啊！哪比得上我强劲的"大白鲨"48X 光驱？呵呵～～于是将《勇者斗恶龙 7》放进光驱。哎～难得下那么大的决心舍弃了六十多个小时的记录重玩，结果……模拟不可！只听见音乐出不来标题画面。没办法，换《女神传说》进去玩玩吧！嘿！运行的很不错嘛！把八层卷轴都表现的很好。但是，刚刚把开场情节进行完就……死机！但是大家也别灰心，网上有许多补丁提供给大家，每款补丁都对应一款或者几款以前模拟不出来的游戏。有了这些装备，大家就可以用 VGS 模拟《吉连野望》、《女神传说》、《女神异闻录一罪，罚》等作品。强！实在是强！各位喜欢 PS 游戏又没有 PS 游戏机的，上网找齐装备回家到你电脑上去玩吧！什么？你爸爸不让你用电脑玩游戏……那我可帮不了你了。最后要补充的是每款 VGS 的补丁只能对应要模拟的那款游戏，如果要玩回别的游戏就得将别的补丁再装一次。否则模拟出的效果不好，或有停顿的现象。VGS 还有一个最大的缺点就是不支持 3D 硬件加速，所以运行 3D 游戏时的画面远差于别的 PS 模拟器，如果下一个版本的 VGS 能够很好的支持 3D 硬件加速就好了。



▲被 E·T 戏称为"龟骑士"的职业，其实是《FFT》里比较实用的职业。

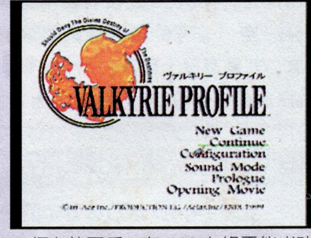
正在大家用 VGS 的补丁补来补去的时候，PS 模拟器中又杀出一只黑马来，它的名称叫做 ePSXe。不仅内置自己的声音、图像插件，而且还可以使用老牌 PS 模拟器 PSemu 的声音、图像插件。最初本人还以为这个模拟器不会有太大的作为，谁知道随着各种插件不停的更新新的版本，和模拟器的不断努力，到了 V1.01 版居然可以完美的运行 FF9 并且能在配置比较低的机器上用 1024＊768 的分辨率达到 60FPS。还可以使用 VGS、BLEEM、PSemu 的存档文件，实在是太爽了～！。到了现在，这个模拟器已经能够支持 PS 手柄的 ANALOG 和震动功能了，运行游戏的效果也相当的出色，如果 VGS 还不奋起直追的话，就没有作为商业模拟器存在的必要了。





▲《FFT》里，《FFⅦ》的主角 CLOUD 会客串登场早已是公开的秘密了。

另外大家使用的比较多的还有 GBC 的模拟器 REW 吧？在这款模拟器上，几乎所有的 GBC 和 GB 游戏都能玩的出来，还能够运行大部分的 FC 游戏。现在，PALADIN 就是在用它玩《勇斗恶龙怪物篇 2》哦。这款中规中矩的模拟器没什么值得大书特书的地方，到是它的几个随时存档很方便，因为许多 GB 游戏只提供一到两格记录档，想多留点记录都不行（比如《勇者斗恶龙怪物篇 2》就只能存一个档）。而且 PALADIN 对于液晶的显示屏实在是不感冒，原来玩厚 GB 的时候，每玩一，两个小时必须休息一下，望望远，看久了脑袋实在是有点晕。现在好了，有了模拟器，不必再忍受液晶显示屏的折磨了，玩 GB 游戏投入的时间自然比以前要多的多。所以在所有的模拟器中，在下最推崇的应该是这款 GBC 的模拟器 REW。实在是那些因为不习惯液晶显示器而放弃了 GB 的朋友们最好的选择，毕竟 GB 上的好游戏实在是很多的。另外提一下，正当在下写这篇文章的时候，星辰突然神秘兮兮的告诉 PALADIN，现在虽然 GBA 还没发售，但是网上已经有 GBA 模拟器提供下载了。由于没时间把它 DOWN 下来试玩，所以在下也不知道它能不能用啊。（CLOUD：你又说蠢话了不是？GBA 还没发售会有 GBA 的游戏出来吗？没游戏出来哪来的 ROM？没 ROM 你即使有模拟器了又怎样检验它能不能用？）倒！FAINT！的确，咱们还是先别打 GBA 的主意吧。



▲打上补丁后，在 VGS 上终于能成功模拟这个节目。

最后说的就是机皇 NEOGEO 的模拟器了。这个模拟器早就应该被大家所广泛认知了吧？外面卖的所谓电脑版的《拳皇》其实都是这个模拟器加游戏 ROM。效果还不错，能模拟出很多 NEOGEO 的游戏，喜欢街机的朋友和格斗达人们，感觉不错吧！不用去街机室和人抢位置了哦。

这篇文字是 PALADIN 在写《纹章传说》时 E.T 用他外星人的科技突然强加到 PALADIN 大脑意识之内的，当 PALADIN 不知不觉的写完后才发现又被他（不知道外星人是不是该称之为他哦）小利用了一把。哎～～看在他全套超任家当都已被咱成功掠夺的份上，就算了吧！拙笔一篇，只是想起一下抛砖引玉的效果，各位模拟器狂人，快快将你们的心得尽速寄来，让普天下模拟器同好们一同分享一下。

文/PALADIN（…中途 Kyoui 乱入…）



PC 用家用游戏机模拟器
——在梦想开始的地方



◀宿命的对决！隆与豪鬼（并非真豪鬼和已经领悟杀意之波动的杀意隆）。超任版的《街霸 ZERO2》最大的遗憾可能就是没有真豪鬼与杀意隆。



GAME AGENCY 游通社 Vol.2



沟通，从现在开始

来到编辑部的日子，大约也要一个多月了。这一个月的生活，用四个字就可以形容了吧——那就是：人间地狱。

真是一个字也没有夸张。所有对编辑部抱有幻想的读者们，所有对编辑抱有幻想的读者们，放弃你们所有的希望吧。编辑部的生活每天都是战场，没有必死的决心和铁一般的战斗意志大约是坚持不下来的。从每天早晨一睁眼开始，JOJO就得先和其他的同事进行抢夺洗手间的死斗——因为大家都是要睡到九点以后才起来的懒虫，所以编辑部有限的盥洗设备在这一段时间里就会显得特别紧张；等到好不容易每个臭美的家伙都梳洗完毕，在电脑前还没等坐热屁股，马上就又是饭桌上的决战，这个比较容易理解：在所有的动物世界节目里，你都可以看到相似的内容。反正就是筷子横飞，汤勺乱舞，眨眼间，饭菜灰飞烟灭，这种战斗看重的是速决，一步慢步步慢，所以经常可以看到先一步吃完的人打着饱嗝，心满意足地看着连筷子边还没摸到的家伙："哟，怎么你还没吃呢……"

这些都还是每天例行公事的常规作战，也就是所谓的热身运动。真正的决战通常都在读者来信的时候。所有的编辑——不论老的或者新的，在那一瞬间都好象看见了大米的老鼠，眼里发出绿光，在JOJO还没有搞清楚状况的时候，所有的信件就被瓜分一空……可怜负责编读的JOJO居然到最后手里一封信也没有，真是奇耻大辱啊。所以，请大家以后都在信封上写着"专送MADJOJO君收"吧。当然了，为了不至于让我的工作量太大，最好再附上"我只想要PALADIN——或者LASER，星辰，CLOUD，只要不是我就都可以啦——的回信"这样的字样(呵呵，因为其他小编不在身后，JOJO开始奸笑)。

平心而论，编辑的工作没有想象中那么有趣和轻松，玩玩游戏，写写攻略，单凭这样是无法完成一本有趣的杂志的。版式和文字，对一个初来乍到的新人来说，真是有些摸不到头脑。而不巧我又正好负责和读者交流的编读栏目，此刻坐在电脑前敲字，这个以前驾轻就熟的活儿，现在竟然有一种"千夫所指"的感觉……想想看，大约负责攻略的CLOUD和PALADIN，负责新作的星辰，负责漫园、掌机的LASER，恐怕也都是这样的感觉吧，从第三期开始，杂志进行了大力度全方位的改版，而且这个改变大约还要持续下去，直到每个编辑都形成自己的个人风格为止，老实说，怎样的杂志才是读者想看到的，我们自己心里也不是特别有数。所以，真心的希望能够跟读者——也就是正在看书的你——多多的沟通和交流。

近来游戏界有些疲软，PS差不多已经到了谢幕的时候，PS2想说爱你还很不容易，DC在国内的势头原本良好，可惜世嘉退出硬件市场，不管怎么说，确实也伤了一些世嘉迷的心。好在三月份PS还有一个大作集中发售的日子，《α外传》《纹章传说》都是期待度很高的PS的最后大作。为了送PS走好，这两期的广场将会很有看头——老实讲，我本来是很不情愿给CLOUD和PALADIN这两个变态家伙做广告的——可是，好东西终归是好东西，毕竟原创的小说攻略，是谁都爱看的吧。

神秘，怪异，幽默，有点神经质的Mr. MADJOJO

我是《电电》数万读者中的普通一员，《电电》2001年第三期是我第一次买贵刊的杂志。大概翻过后惊呼道："哇！全彩耶！"(引来不少人的目光)而且印刷的效果也还凑合。回家仔细阅读后，觉得印象最深的栏目还是"游通社"，更赶上贵刊大改革(真是走运！)，连几位编辑都是新上任的，所以感觉更佳。尤其是"阵地百景"这个栏目，创意真的不赖！听闻是DRAGON的提议(他是谁?)。But，因为本人的相机不知在哪个垃圾筒里扔着，再加上我三个月洗一次澡的懒劲儿，就不寄照片过去了。不过我会遵照你的意思，寄很多信给你，好让暴风雨来的巨猛烈！哈哈哈！但在这之前，我有几个非常弱的问题要问，请别见笑(谁敢笑？)：

1. 贵刊是月刊还是半月刊？
2. 请问投稿可以用电脑打吗？
3. 请问给游通社其他栏目投稿或写信给你发EMAIL行吗？(例如"玩家评判"，"自由玩家社区")
4. 请问你会因投稿篇幅长而不予刊登吗？
5. 请问贵刊分刊什么总动员是月刊吗？
6. 请问你真的是异次元的生命体吗？
7. 请问以上问题真的很弱吗？

好了，就说到这里吧！再不去睡妈妈又要暴走了(隔壁传来妈妈的叫声)，别忘了你说的"来信必复"哦！不然下次暴走的就是我！

北京　决心以后每月必买《电电》的阿呆

(耳语状)喂！顺便说一下，你把这封信登出来，改天请你吃饭！哈哈！BYE！

我神经质么？还好吧。比起编辑部的其他家伙JOJO还算正常的了……以后在给我写信的时候，注意在名字前加上"英俊"这个定语，回复率50% UP。

2、3，非常欢迎E-MAIL形式的投稿和信件，考虑到时效性和录入的工作量，电子邮件和稿件有优先刊登的可能性。

4，篇幅过长确实是个问题，毕竟游通社的容量是有限的。一般征稿在千字上下就可以了，再多……总之刀在我手上，不怕被删的就投长篇过来好了……

5，是月刊。不过，你要老是说梦幻是我们的分刊的话，绯雨和JEDI他们是要抓狂的。

6，这个问题我不回答。

7，平心而论，确实很弱。

信我已经登了，我喜欢吃烤肉，你明白我的意思吧。当然，你要是愿意，我也不介意去吃大餐的。

缺点，优点，缺点……好像还是缺点多?

在看到《电电》优点的同时(以上赞扬略去)，也看到他存在的各种各样的缺点。首先，错别字，我知道编辑同志也尽了最大努力消灭这些 BUG，但是它们还是层出不穷，譬如今期新开设的"游通社"栏目中就有大量的错别字，这样不仅影响杂志的美观，更使众多读者怀疑贵刊的实力……

来自四川，对掉页深恶痛绝的 钟程飞

我的栏目里真有那么多错别字吗?我可是校稿校了 N 遍啊……没有什么别的可说，我会继续努力的……(抱头鼠窜而去)

惊人的"四百合一"，现在还记得吗?

……说到我的游戏生涯，可谓是充满了"辛酸"。小学一年级时，为了奖励我得到"双百"，父亲给我买了我的第一台主机——FC，从此，我迷上了电玩，FC 的卡带很贵，我又没有多余的钱去买软件，于是一盘《魂斗罗》翻过来掉过去的玩了几个星期后就腻了，我又缠着父母给我买了一台"十二合一"，就在这盘卡带上我认识了玛里奥，大金刚，再后来，我又玩《街霸》，《沙罗曼蛇》，玩《忍者龙剑传》，我还买过一盘"很超值"的"四百合一"，其实整盘卡不超过十五个游戏……

一晃过了四年，FC 对我已经没有什么吸引力了，我就迷上了街机，一元四币，打《三国志》，《石中剑》，我们乐此不疲，后来母亲发现了我们玩街机的"秘密"，就与我玩起了捉迷藏，一段时间以后，母亲见她的行动成效不大，于是就和我谈，问我怎么才能不去街机厅，我理直气壮的回答，"给我买世嘉！"，于是，我侥幸的拥有了我的第二台主机——世嘉 MD!

我初中毕业时候，想用自己的存款更换"新一代"，当时，我拿不定主意，到底为了玩 FF 而买 PS，还是为了格兰蒂亚买 SS……

没什么出色，但是热爱游戏也热爱生活的普通少年　吴瑞霖

这是一封让我有所感触的信，虽然并没有华丽漂亮的文笔，也没有一波三折的故事，但那却是我们曾经真正的生活，我想许多玩家也都有这样的经历，把一个《魂斗罗》翻来倒去玩了上百遍的童年，在游戏店的柜台前流着口水望着里面的超任主机的少年，面红耳赤的争辩着 PS 和 SS 谁更强的青年……这些回忆，也许我们平时都不会在意，可是回想起来，大约中国现在大部分的玩家，也都是这样成长起来的吧。是的，我们热爱游戏，我们也热爱生活。

关于四百合一的"超值"游戏卡带，不知道老玩家还有没有印象，JOJO 直到现在还珍藏着一个"960 合一"的任天堂游戏卡，据说还有一千多合一的，不过我没有见过就是了。另外，《石中剑》就是《圆桌武士》吧，那是当年 JOJO 唯一一个不能一币通关的 CAPCOM 清版动作游戏，现在想想，居然还觉得有点遗憾呢。

我们正在招募同伴，可是不能提供薪水……

听说你们在征集通讯员和记者?那么这是否属于正式职业?你们对应征者有什么要求?需要什么文化水平?几级转职?如果应征到的话需要多少时间交一篇稿子?是不是什么稿子都行?你们是不是也是这样才干到今天的位置的?

其实我真的很羡慕你们这些人，因为这份工作是我一直在寻找的……

来自上海，很想把《电电》的广告都改成聊天室的　徐奕

我们对于特约通讯员和记者的要求是：没有要求，只要是玩家就行；文化水平，幼儿园毕业，认识字就行；转职问题请参看社区公告，正式成为我们的通讯员和记者的话每个月至少交一篇稿子，多多益善；稿件内容没有限制，和游戏有关就行，不过很欢迎关于游戏的本地新闻。另外这份职业虽然没有工资可拿，但是按字数发给稿费哟，而且还是优先发表……

来信必复?真的还是假的……

看了第三期的《电电》，真令我热泪盈眶。杂志变成了全彩，这是我关注它的原因，但这次编辑部的大换血为杂志带来了真正绚丽的色彩，如此生动活泼的办刊方式令我再次爱上了它，当然，令我流泪的原因不只是这些，你暴走时"来信必复"的吼叫令我听到了天堂之声，我终于可以把郁积在心中的郁闷一吐为快了……

对第三期无厘头游戏直击表示强烈不满的　林立

目前我正在信件的海洋里挣扎中。夸下海口的下场就是这样。

八卦编辑部，编辑部的八卦……

我有个提议，贵刊可以开一个编辑部新闻，把编辑部发生的事情写出来，就比如说情人节编辑部静悄悄，都把悲痛化成力量工作了，即将到来的愚人节编辑部谎话一天，都可以啊。也可以让读者投稿谈谈如何过这些节日，大家互相交流交流，拉近彼此的距离，让读者们知道原来小编也一个个是光棍，呵呵。

目前正在网恋中，顾不上玩游戏的　朱欣伟

闲言碎语的栏目就是开辟出来跟大家闲聊的，至于静悄悄的情人节……哎，伤心事不提也罢。

中肯的批评，我们任何时候都需要

现在我手上拿着总第三期杂志，总体感觉是——退步了！1，封面的介绍太多！如果去掉那些字，这期的封面一定很抢眼！2，希望把页码打在标题的前面，3，p2 – p3，满页的马赛克图片，一些对我毫无用处的大字，也许这是一种风格，但我认为杂志和人一样，实在点好，4，我实在看不出拉页海报有什么优点，又麻烦，又舍不得撕下，还是换成折叠海报吧！5，P21 页下的主机榜彩条下加主机的名字很难吗?还是直观点好！6，杂志整体看起来，给人的感觉是缺乏风格。以上是我对杂志的一点批评和建议……

湖北，很希望知道《电电》今后几年之内打算的　陈勇

当、当头一棒！对于作为改版主力的新编辑的我们，看到"退步"这个词条确实是后脊背嗖的凉了一下。不过，在大量对改版表示赞扬的来信中，有这样一封冷静的批评信还是很需要的，毕竟不能被表扬冲昏了头脑，是不?

1，嗯，其实你可以观察一下，流行杂志大多是在封面上打上这期的重点内容，就连国外杂志也莫不如是，这样更容易让读者把握住一期的阅读重心。不过我们以后也会更注意版式安排，尽力做到不让封面上的文字喧宾夺主。

2，一个阅读习惯的问题，好象大多数人还是习惯页码在后的排版吧。

3，坦白交代，FF 特辑的开头两页做成那样就是 JOJO 的意见。印刷出来的效果没有预想的那么好，当初的想法是希望以这种形式给读者一个强烈的视觉震撼，但是理想和现实总是有差距的……嗯，算是第一次做编辑经验不足所交的学费吧。

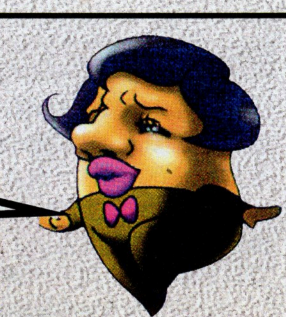
4，海报问题已经回答了许多次了，目前似乎还没有办法，只能说尽量。

5，星辰，过来一下，你的问题！……对于这期的排行榜觉得怎么样?好看吗?

6，杂志在变化，我们也在不断的摸索。我想每个编辑都能找到合适自己的风格吧。

闲言碎语 ▶▶

和读者有关的三言两语



●广东阳月邪读者认为，纵横四海，游戏专题和王者之书都是可有可无的栏目，名作大家谈很好，要加大力度/JOJO窃笑，LASER和DRAGON暴走中。

●贺吟峰同学继续保持一月一信的频率。在这里恭喜你终于从原始社会（FC时代）跳跃地发展到了资本主义社会（PS时代），不过距离共产主义社会（PS2时代）还有距离，革命尚未成功，同志仍需努力！另外，其实我通常都不暴走的，就算暴走了也没能力把饭桌上的饭菜啃光，基本上关于饭菜的问题，其他编辑的正常状态都比我的暴走状态还要来得凶猛的说。（还有如果你想担当游通社的通讯员的话，还是要再寄一份详细资料过来）

●芜湖丁世伟同学，既然你自认为"才思敏捷"，那JOJO也就顺水推舟认为你"才思敏捷"，不过话说回来，这个词不是乱盖的，编辑部的某个家伙也自称"才思敏捷"，但坐到电脑前就一个字也敲不出来，希望你不要传染上这种症状——我的意思是，你的足球游戏的文章请继续写下去，大约我们很快就会开辟专栏了。

●瓦洛佳，你的那篇八神的故事已经收到了，虽然你声称"如果不发表，就恨你N万年"，可是，你也看到了，我终归是没有发表呢。你不会因为这个就真的恨我N万年吧？（恨DRAGON吧，恨他恨他，如果他让我把游通社扩到二十页，我保证发表你的文章。）

●同上，有许多读者都写来长达数千字的投稿（厚厚十几页），因为版面有限的缘故实在是没法刊登的。其实千字上下的文章，被刊用的机率是最高的，按这个篇幅来投吧。吉林吕青读者，广东余光裕读者，北京常维磊，上海朱彦，北京阿呆，徐斌明，你们的稿子都已经收到了。请安心，每一位读者的来信和稿件我们都会善待的。

●河北陈松朋友，三个月前刚买的PS，目前玩WE4的记录是在HARD难度，世界联赛下平均每场进球13个，失球2.4个，对尼日利亚24:3，对荷兰21:0，平均每场射门六十次以上。此君光进攻要领就写了六页练习本，目前他写下的电玩经验谈有十二本之多。之所以不投稿，是因为怕本刊"掏不起稿费"。

●溧阳史幸朋友，你在信里祝我"越来越MAD，直追八神！"，其实是你误会啦。JOJO前面的MAD这个定语，其实不是疯狂的意思，而是"Man Alike Devil"，也就是魔鬼一般的男子！呵呵，很多人都误解了呢。

●上海佳怡，JOJO确实不能……也不敢给你回信。对你在信中使用的诸如"最可爱的""最喜欢的""最有FEELING的……"等等高级别的形容词，JOJO不仅手足无措，更是脸红心跳手抖出汗，你要知道，编辑部里还都是单身……

●来应征特约通讯员的张小童读者有三样特长，一，单手连续按键次数特快，二，有一定的艺术细胞，三，有幽默感，有文才，但是因为他"写信那天不爽"，所以后两样都没有带在身上，没办法，JOJO只好等到你三样都齐备的时候再接收你了。

●有不少读者来信询问"要怎么样我的信才会被刊登呢？"其实很简单，一，刊登对杂志意见的来信，JOJO会选择有代表性的刊登；二，刊登对其他专栏编辑意见的来信，如果是批评信90%可能会被刊登；三，刊登对本人意见的来信，如果是批评信则0.0001%的可能刊登。呵呵，现在明白了吧。

●很多读者在来信中把游通社写成了"邮筒社"，负责排版的美工小姐说，邮筒社听起来比游通社可爱太多了，JOJO因此大受打击。

●关于名作大家谈里的无厘头游戏直击，很多读者都对SAYONARA对任天堂开涮表示了愤怒，这一次把世嘉——很多玩家心中的"神"放到了恶搞的舞台上，作者和责任编辑确实都已经抱着必死的觉悟……

关于编辑部的胡言乱语

●JOJO写这期编读的时候，坐在我左边的《梦总》无聊编辑JEDI能够一边目不转睛地看我打字，一边还在玩《斩红郎无双剑》，并且用莉姆露露以满血状态轻松切掉斩红郎，这邪门功夫确实也相当了得。不过游戏部的同仁也不示弱，坐在我右边的那个家伙居然能在攻略塞尔达的时候，还同时开着5个OICQ跟人聊天，真是人外有人天外有天……（本期无奖竞猜题目公布，坐在JOJO右边的人是谁？）

●自由玩家社区报名踊跃，邮筒社迅速从六页膨胀到八页，仍然有许多读者的资料和投稿无法刊登，为了正义也为了版面，勇者JOJO和恶龙DRAGON的死斗目前还在编辑部内持续进行中……

●光盘杂志《一点通》已经上市，其中有本人和本刊最傻瓜记者SAYONARA关于《MGS2》的特别对谈，大家可一定要看看啊。

●第一次和编辑部的同仁一起出去吃饭，深刻的感受到了洋溢在编辑部里深厚的革命友情和大家高昂的斗志。第一秒，小姐端上香气扑鼻的菜肴，第二秒，JOJO看到无数双筷子，第三秒，所有的盘子都干干净净连菜汁都没有了……面对这个DRAGON所谓的"三秒的胜负"，JOJO终于也感动的哭了。

●编辑部的电脑是有等级之分的，JOJO很荣幸的拥有了一台既有光驱也有软驱的电脑，所以PALADIN，CLOUD等人想要共享光驱的时候，JOJO就可以很牛气了，但是，现在出现了一个问题，只要光驱一被共享，JOJO的电脑就会莫名其妙的死机……诅咒，这一定是诅咒……

●这期的卷头特辑是恐怖暴力游戏现象专辑，特辑名字起得很煽动，"十八禁"，呵呵，有多少人是因为这个名字的冲击力而买的杂志呢？

●第25期的《电子游戏广场》大改版，新的《广场》可以说让编辑比较满意，印刷很好，攻略几乎都是原创，感觉非常亲切。也许是巧合，PALADIN负责的彩页全部也是高达游戏……整整七个彩页的水壶脑袋，JOJO和CLOUD在一边笑死了，根本就是一个高达疯子。

●关于游戏机的问题，目前编辑部还只有DRAGON一个人拥有宝贵的PS2（来信证明，许多读者已经走在了我们的前面），所以想要玩的人只能轮流哀求DRAGON大人的允许，并且以分钟为单位计费，很快的，恶龙已经把购买PS2的人民币全部回收了……（DRAGON：你先把钱给我再说。）



▲照片中出现的有：星辰、KYOUI、星儿、CARL WANG、ALEX、E·T、ANGEL、LASER、DRAGON、CLOUD、JEDI。

到目前为止，阵地栏目收到的投稿还等于零。想起一句古话说的挺好，"我不入地狱，谁入地狱？"，既然我们已经要求了读者，那是不是我们自己也首先要做到？上期的DRAGON和E·T虽然已经曝光，可那是作为普通玩家而不是作为编辑的身份。既然如此，如果要曝光的话那就首先曝光编辑部吧，那个许多玩家十分向往，以为那是龙潭虎穴的地方（其实很俗，真的很俗），小编的意思是，从现在开始，放弃一切故做神秘和故弄玄虚，还是上期的那句话：我们要下定决心，不怕牺牲，排除万难，去把最真实的第一线资料推向前台！！

上面的就是工作室的部分成员了，看上去还挺热闹的吧。瞧中间那一位，饿的拿起手柄就往嘴巴里塞。如果有谁能够把照片里的全体成员都对号入座猜中的话，我们将赠送《电电》自创刊以来最昂贵的礼物——编辑DRAGON一个。



▲这是CLOUD引以为自豪的究极装备，别看那个PS没什么了不起，它什么游戏都能读。

编辑部大曝光！



▼这就是惨遭KYOUI毒手的PS。铁证如山，罪不可赦啊！

绝对隐私披露！

左边看到的大杂烩是编辑部现有的工作用游戏机的一部分。之所以没能凑齐全部是因为还有一部分的PS和DC目前仍然在工作中，而GB和MD因为难以寻找而没有征用。至于DRAGON君的PS2，由于这条恶龙过于小气，在拍照之前就已经偷偷的把它藏到阴暗的角落里去了，所以只好成为一个遗憾的谜。

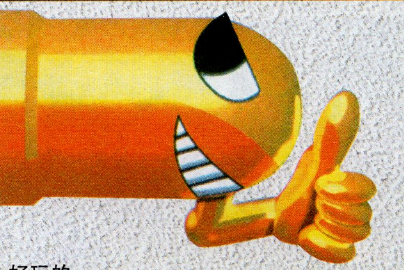
右面那张PS被分解的图片是网络部的KYOYI君友情提供的，此人对于拆卸和改装机器有严重的偏执狂，是个危险分子，所有的游戏机只要经过他的手五分钟以内就会以儿童不宜的裸露状态重新登场。他的特技是调节光头，很多行将就木的PS经他的手居然都能焕发二度青春，不过就是要忍受机器偶尔会冒白烟的副作用。

偏后方的超任和磁碟机是E·T的宝物，其实编辑部里的许多人都拥有这个曾经最为辉煌的主机。另一侧的土星是一个让所有人都困惑不解的谜题，因为没有人知道它的主人是谁。这台SS静静的在编辑部的角落里大约呆了好几年，谁也不知道它是什么时候出现的。

从上面的照片可以看出，其实编辑部的"阵地"也很普通，我很希望通过这一期的披露就可以收到读者的投稿了。从下一期开始，我们将从来信的照片中选出"最杂乱的阵地"，"最恐怖的阵地"，"最老土的阵地"，"最时髦的阵地"……等等各项阵地奖。被选中的人是会有一定的礼品赠送的哟。其实不管是怎样的照片也都可以，只要能反映出你"坚持战斗"的英姿就足够了。



VS.玩家评刊



对杂志的意见，目前集中在两个焦点上，一是拉页问题，二是掉页事件。前一件事，已经在读者来信里回答过了。关于掉页问题，有很多读者表示他们已经"出离愤怒"，刚买的杂志，还没怎么翻，中页就开始不断的往下掉，"就好象散架了一样"！对于这些读者的心情，JOJO 十分理解。事实上杂志掉页，编辑们也早就发现了，可是跟印刷厂的交涉不是一天两天的事情，要想立刻解决问题在我们这个国家似乎也不是很现实的，所以在说"抱歉"的时候，JOJO 只有提供一个个人的小秘诀给各位：想不掉页么？其实也很简单，只要用长钉书机沿着中缝再钉一遍…………（别，别打我……）

玩家评刊的来信相对不多，难道大家对杂志怎么办真的无话可说？众人拾柴火焰高，你想在杂志里看到什么东西，你不想在杂志里看到什么东西，写信来告诉我，也许我们做不到"从善如流"，但至少也想做到"广开言路"。

来自天津，自称"最有内涵的玩家"的葛辉认为杂志的攻略部分有不少问题，他的意见是：

贵刊的攻略不应该是流程攻略，每个事件都一句话就包括了，太不详细，让人摸不着头脑。一个三枚组的经典游戏攻略竟然只占了三页（指《永恒传说》）！也不要小说攻略，它无论是细枝末节还是人物对话都写得太清楚，玩家大多不懂日文，人物对话时，常常瞪眼睛看着攻略而不是游戏进行到了哪里。而且有的小说攻略要好几期才能登完，我早已经躺在沙发上欣赏结局画面了。最好模仿那些 3 圆一本的攻略书的写法，只把主要事件详细写出，其他一笔带过。

关于攻略问题，其实我们也一直在寻找一个合适的写法。因为期刊的版面有限，所以需要详细帮助的玩家可以去看看我们的《电子游戏广场》，有了 CLOUD 和 PALADIN 这两个 RPG 和 SLG 的狂人，广场确实变得比以前更好看和更实用了，我个人就非常喜欢 CLOUD 那篇《我是机器猫》的攻略，虽然游戏本身倒没什么好玩的。

北京王超，外号"游戏试飞员"，他觉得杂志的栏目安排不太合理

记得刚开始的时候，杂志的栏目不过 5，6 个，而几年下来，竟增加到 11 个之多，各位 BOSS，你们不觉得栏目太多了吗？古人云："兵贵精不贵多。"读者想看的是重点进攻，而不是现在的全面进攻。何况即使想要全面发展，也应该本着抓重点，找主流的精神吧。而且现在杂志并非全面发展，而是严重的发育不良啊。就拿本应是重头戏的《超攻略道场》而言，本期只有 11 页，确实是瘦弱的可以，让人觉得编辑是否是要毙掉这个栏目呢？就本期而言，新游戏介绍和新闻就差不多占了一半篇幅，长此以往，干脆改成《电子游戏信息情报站》得了……

我们内心的野望，是想把《电电》做成一本集资讯，实用，娱乐于一体的全能型的电玩媒体，一本"所有人也能看"，"所有人也爱看"的杂志。当然我们也知道，做到这一点并不容易。杂志渐渐朝资讯，信息，文化的方向发展，是以后的大趋势，实用性的分歧将由广场来弥补，当然，大作精品攻略还是必不可少的。

上海的老玩家翁春雷认为：

超攻略道场的内容，不是说不好而是说对我们这些玩 FC，GB，MD 这些老古董游戏的没什么利用价值，希望以后 PALADIN 能够照顾一下我们这些铁杆老玩家，不胜感激。

经过征询伪圣殿骑士 PALADIN 的意见，在经典回顾栏目里会适量的刊登经典老游戏的攻略，不过毕竟次世代是主流，掌机的力度会进一步加大。

第三期的杂志停止了《异度装甲》的小说攻略，很多读者对此有异议，目前的情况看，在杂志上恢复连载的可能性不大，不过我们可能会在《广场》或者以后出版的专辑上刊登。

问询处

●BLEEMCAST 能不能读盗版？DC 读盗版能用多久？买了 DC 以后能不能上网对战？DC 在中国会将到 700 圆以下吗？

广西南宁·李景安

JOJO：1，目前不能。2，怎么也得比 PS 时间长，世嘉主机从来都不娇气。3，可以。但长途话费会让国内大多数玩家抓狂的。4，肯定能。目前 DC 在北京也就 790。

●我的爱机 PS7501 正着放玩 NO PROBLEM，但翻过来玩读盘暴慢，为什么？另外，《电电》出版日期总不准，为什么？

河北·陈飞

JOJO：1，你为什么要翻过来玩？2，会准时起来。另外，陈飞朋友，你从创刊号开始就一本不拉的买《电电》，这一点是比 JOJO 要强的。

●我想买一台 GBA，不知其软件能否被 D 业集团盗得？又想买一台 PS2，不知道在 8 月份能否降到 3000 圆以下？最后想问，WSC 和 GBA 相比谁更好？（性价比）

浙江舟山·王衍

JOJO：1，我个人相信 D 版者的技术力。2，几乎不可能。3000 圆以下谁还去买 DVD？3，当然是 GBA，不买 PS2 也要买 GBA 啊。

●JOJO 究竟是不是异次元的生命体？

全国许多玩家

JOJO：……这个问题我不回答。

问询处收到大量来信，限于版面能刊登的很少，而且许多关于具体游戏进行的问题可说是偏之又偏，在目前看来的"扩版不可能"的情况下，如何切实有效的解决玩友们的疑难成了最大的问题，下一期大约将会大量刊登疑问征求读者回答。还望全国各路高手不吝赐教。



就算是这样的病人我们也一样接收!!

游戏是生活，看信是工作

社区计划出台以来受到了读者的热烈响应，其火爆势头让JOJO始料未及，面对着办公桌上小山般的要求加入社区的来信，想一想电子信箱里还有更多这样的邮件要处理，JOJO深刻的体会到了什么叫做"人民战争的汪洋大海"，别的暂且不说，现在的我已经确实地陷入到了来信的汪洋大海中去了。每天唯一犯愁的事情，就是有限的版面和无限的需要刊登的来信之间的巨大矛盾，虽然增加了两页，但是还是显得不够，为了版面和大魔龙DRAGON展开的死斗，大约是还要持续进行下去的，时间是……"一万年"？

很多读者在来信中询问如何成为我们的成员，第三期因为时间和版面的局限，所以说明的比较含糊，有不少朋友都没搞清楚状况。这期会详细的披露如何成为我们的成员，社区内的规章制度，还有各位社员能够享受到的优惠——对了，BLUE看到小山状的来信，又回到自己的小屋子里数了数首办和画集的数量以后，脸色忽然阴沉起来，而且还时不时的发出一些类似"一失足成千古恨""早知如此悔不当初"这样意义不明的话语……你明白我的意思吧？奖品的数量对比于来信的数量来说是有限的，我们的原则是"先到先得"。

那么，下面就是JOJO的"成为会员之路"。ONE TWO THREE，开始，不要叫停！

社区公告003号——如何成为我们的社员

其实是很简单的，一句话，只要来信就行了。当然，如果你想要礼物或者成为我们的高级成员，那还是要继续看下去的。

自由玩家社区在组织关系上隶属于游通社，一切成员也都是游通社的成员。社区成员在组织级别上分为三级。

一级，普通成员。

这一级别的成员不需要任何条件，只要来信就可以加入。是最广大的游民部落。

优惠待遇：邮购本刊杂志免收邮费，并优先享受《电子游戏与电脑游戏》工作室编辑书刊的打折优待。

二级，高级成员

充满诱惑力的高等职业。而且又离BLUE的藏品柜更进了一步。想晋升到这一步当然就不是毫无条件的了，条条大路通罗马，看看下面哪条适合你？

第一，普通社员在杂志上发表过画稿和文稿者……刊登来信也算的哦。

第二，热心参加游通社活动的读者，譬如象是"阵地百景"，"玩家评刊"，"问询处"这些参与性的栏目。长期来信坚持勘误的死忠读者。

第三，订阅全年杂志者（可将汇款单复印件寄来以资凭证）。

第四，随机抽中，呵呵，每期会从来信里抽出十名，呵呵，这可是JOJO尽力争取的，目的就是给那些能力值不高的玩家也有机会。

优惠待遇：●享受一般社员的一切待遇。●赠送三期杂志。●定期赠送神秘礼品。●还可以参加抽奖的哟。

三级：社区干部。

也就是特约通讯员和特约记者。这一方面必须是要择优录取的，控制数量，保证质量。对自己有自信的玩家就来应征吧。

优惠待遇：●享受以上的一切待遇。●给予身份证明的特约银卡和特约金卡。●赠送全年杂志。●赠送全体编辑签名的杂志和照片。●在适当的时候，邀请到编辑部观摩并参与编辑工作。●邀请参加编辑部的外出旅游。●参加抽奖，有精美画集和首办模型赠送。●除此以外……还有现在连我也难以料想的BLUE大神的珍藏品赠送。新世纪，让BLUE把吐血进行到底。

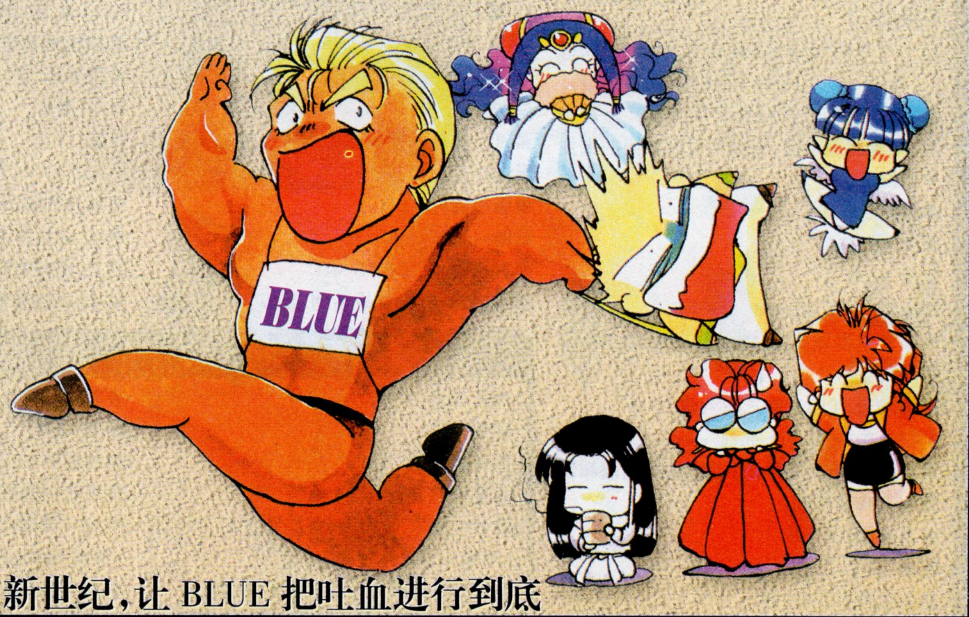
社区公告004号——征稿行动GO AGAIN!

在整理这期的社区成员的资料的时候，我突然有一种强烈的感觉：是一样的。大家都是一样的。我们一样在孤单中长大，我们一样因为游戏认识了许多的朋友，我们一样直到现在仍然执着的爱着游戏，有点笨，有点傻，可是很快乐，不后悔，我们的青春，是和游戏纠结在一起的青春，带给我们欢笑，也让我们流泪，可是即使让我们再来一次，我想许多人仍然会毫不犹豫的说：我还选择游戏。

其实所有的孩子都一样，爱游戏的孩子就更有许多的相似。所有的朋友们，把你们的故事写出来吧，社区征稿二号令现在公布，题目是"我的青春，我的游戏。"



自由玩家社区



新世纪，让BLUE把吐血进行到底

面对着案头上数以百计（可能更多）的要求入社的来信，JOJO终于放弃了要把所有读者的资料都刊登到杂志上的想法——除非把杂志的一半版面都划归到游通社下面。所有写信过来但是没有在杂志看到自己名字的读者请稍安勿燥，你们的来信都已经被仔细阅读并将妥善处理。御担心无用！由于考虑上的不周到和排版的周期性，社区的级别体现以及抽奖的安排和名单公布大约要挪到下一期了，高级社员们请再等待一个月吧，要把尽量多的机会留给普通朋友啊。社区登录方式也会改变，希望能以更简略的形式容纳更多的朋友进来。

其实社区只是想更多的提供一个给玩家互相交流的地方，希望大家能够通过游戏认识更多志同道合的朋友，希望这样的渠道能够更宽阔一些。所谓的奖品和特约通讯员，只是给社区住民的小小余兴节目，毕竟BLUE也没有那么多的奖品吧（除非主编大人真的去卖血……）。

——目前正在为版面发愁的临时社长 MADJOJO

火热火热招募

初级社员

●李烁（男 19）
玩龄 12年
拥有机种 FC MD PS
最喜欢的游戏类型 RPG
地址：河北型台军需工业学院52#（054035）
留言：传说系列重度中毒者，曾因为几个特殊事件重玩《永恒传说》，如果你也是，我与你同道．

●陈松（男 18）
玩龄 不清楚
拥有机种 FC MD PS
喜爱游戏 FF8 幻想传说 LANGRISSER Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ WE4
地址 河北峰X春光中学高三理（5）（056200）
留言 希望能与广大电玩迷成为朋友，切磋切磋技艺。

●阿杲（男 17）
玩龄 10年
拥有机种 PS MD（曾经拥有SS PC）
最喜欢的游戏类型 S·RPG（机战系列是我最爱！）
地址 北京朝阳区金台里新16号305#（100026）
E－MAIL SCURPIO@MWEB.COM.CN
留言 本人是个开朗的北京少年，外表可爱，酷爱游戏动漫，也想和爱好相同的人交个朋友。

●徐超（男 20）
昵称 GHOST
玩龄 11年
拥有机种 FC MD GBC PSONE
最喜欢的游戏类型 RPG&SRPG FF系&火焰之纹章系
地址 江苏江阴天鹤三村六幢207#
E－MAIL xc_bfms@china.com
留言 现实如果不尽如人意，就到幻想和游戏中寻找自我吧。

●吴瑞霖（男 19）
玩龄 12
拥有机种 FC MD PS
最喜欢的游戏 FF系列 WE系列
地址 济南凤林小区南区6号楼3单元202#（250001）
留言 本人是严重"GAME"中毒患者，每当上课，我总想，一堂课生二十点经验值，N节课以后就可以上升到N级……

●史幸（男 20）
昵称 小迷
玩龄 六年多
拥有机种 FC MD GB GBC SFC PC PS
最喜欢的游戏类型 SLG RPG MUD
地址 江苏溧阳一中高三（2）（213300）
留言 狂热在手，任我驰骋纵横，航母升空，试问谁主沉浮？（JOJO：什么意思？）

●李晓峰（男 19）
昵称：シャア＝アズナブル
玩龄：8
拥有主机：所有可在PC上模拟的主机（本人只有PC一台）
喜欢游戏类型：SLG（S·RPG）
联系地址：浙江省金华市解放西路253号13幢2单元701室
联系电话：0579－2350157 个人主页：http://menghuankongjian.126.com/（梦幻空间）
留言：机战系列我是绝对不会放过一个不玩的！！！！

●张小童（男 17）
玩龄：10年
拥有机种 FC GB PS MD
喜欢游戏类型 机战系列 梦模系列，格兰蒂亚，穿越时空
地址 山东泰安东湖路地税局宿舍6#
留言 谁想给我来信？

●郭佳（男 17）
玩龄：8年
爱好：网络和游戏（记得要分开说！）
最喜欢的游戏类型：SRPG（FFT四百小时的记录）
地址：河南新乡一中九八级六班（暂时）
电话：0373－3065270
留言：本人游戏热忱不减！

●徐奕（男 19）
昵称 小奕
玩龄 也就一个多世纪吧（JOJO：我的个乖乖……）
拥有机种 FC MD（已经报废）SS PS（抵债用了）DC PS2（还没买来）
最喜欢的游戏类型 RPG SLG FTG（任何游戏都很菜鸟）
地址 上海杨浦区民里路404号504#（200438）
留言： 本大人在一次暑假中有打坏5台FC，2台MD的记录（PS早已冒烟），如有志趣相投者请与我联系。

●田承军（男 19）
昵称 雅君
玩龄 13年
拥有机种 PS GB MD
最喜欢的游戏类型 RPG AVG
地址 河北唐山3#126－4－503
留言 我们来自不同的地方，却有着共同的目标，希望我们能成为知心的朋友！

特约通讯员

●瓦洛佳（女 17）
玩龄 6年
拥有机种 PC PS
最喜欢的游戏类型 RPG
地址 北京市安苑里8号3门201室（邮编100026）
留言：我要成为社区最强的记者！

●李昕（男 21）
玩龄 7年
拥有机种 SS PS PS2
最喜欢的游戏类型 没有（?）
地址 天津汉沽咸阳里12号310室（邮编300480）
留言 我是铁拳王（作三岛一八回头状）

足球·游戏·青春



今天下班回到家已经是很晚了，离曼联对阿森纳的英超大战还有大概一个小时就开始了，洗了个澡还有很多时间，心中的无聊不知道该怎么打发，所以就拿出了很久没有玩过的SS，放上《育成J联盟足球会II》，看看记录……原来还有啊！心中的高兴一时间不知道怎么形容：我的60多年的球队记录到现在居然还很好！

熟悉的音乐和画面前，心中突然莫名其妙的怀旧感觉一涌而上……再打开PASS-WORD对战看看，很多朋友的球队密码原来还很好的保留着，耳边突然响起的不是那音乐，而是和朋友在对战时候的欢呼……

思绪回转，回到了94年。那个时候94世界杯刚刚结束不久，我上了高中，认识了不少的新朋友，朋友之中也是一大堆的足球迷，足球果然是世界通行的交友工具！一起泡妞，踢球，玩游戏便成了我们的生活一个重要部分！(再也不会回来的日子……)还记得我们在一起玩的不是《街霸》之类，而是足球的游戏。什么足球游戏也玩个透！直到《实况》的出现，我们完全的改变了（JOJO：游戏改变了青春？青春改变的游戏？)……我们简直就是疯狂，经常7，8个人围在一个游戏室里面，连球也少踢了，妞也要在这里泡！(JOJO：居然有女孩愿意去那种地方？）老板也认识了我们这些超级球迷，也经常跟我们在一起比赛。刚开始只有我们在玩，后来越来越多人看到我们那么入迷，也就跟着玩，整个地区都流行得不行！

过了不多久，《实况II》也出了。我们当然是热情高涨，我们开始有了自己的联赛，甚至直到最后分别举行了亚洲杯，欧洲杯，美洲杯，和世界杯！还记得当我们举行世界杯赛十六强的一场比赛：荷兰V.S德国。整个游戏室都围满了观看的人，对手分别是我自己的荷兰队和小李的德国队（小李现在已经是李总了！)，我的荷兰是在A组好不容易才以第三名杀出线的（还是算得失球出线的），小李的德国则是大热出线！小李自然是被别人看高了一线。但是我不甘心，我既然都杀出来了，我就算死也要死得光荣！

比赛一开始我就发动了有如狂潮的攻击，在对方门前制造了不少惊险镜头，但是无法打开僵局，上半场快完的时候我出了一个低级错误，落后0：1！(我的天啊！)于是下半场更加的激烈了，我凭着一股蛮劲，硬是扳回一分……快要完场的时候，小李用马特乌斯连过我四个人，一记漂亮的远射再度领先！（此时离完场大概还有不够一分钟！)我的心掉到了冰点。不！我还没有输！只要还有时间……我不知道那里来的神勇，在中场发动了一个很漂亮的ONE-TOW！帕金（10号）接到球之后过连过两个后位，挑过了门将，清脆(JOJO：清脆！形容的传神！甚至能听到皮球入门的声音）的将球送了进网……GOALL-LL！我高兴得狂呼，纷纷与在旁的朋友拍手庆祝！小李的士气大跌！我们不得不进行了加时赛，而且是用黄金球来分胜负的！加时了，场面的气氛更加紧张，不单是我们，连旁边的朋友也紧张了起来！加时赛大概到了不够半分钟，风云突变，小李在自家门前犯罪了……红牌出场外加点球，我快要胜利了，小李的脸上没有了刚才的威风。裁判员哨子一响，点球开始，助跑，看准右边的角点，射……天啊……竟然飞出门外！现场骂声不绝！（·#¥% ¥#当然包括我了！）小李就象自己进了球一样的高兴得跳了起来……比赛继续，当我们双方都准备好要进行点球大战的时候，小李突然再次在我的禁区发动了一次很危险的攻击，就在这个时候，我也一样犯罪了……GOALLLLLL。我输了……我和小李突然都站了起来无言的互相拥抱……我一辈子都记得这一刻，全场的朋友的说太精彩了，掌声响个不断…………这是我游戏生涯的第一次高潮！（JOJO：原本还有第二次的，但是版面有限……)

……工作之后，我们都没有太多时间在一起了，就别说是在一起那么疯狂的游戏了。工作，休息，工作，就这样慢慢的一日一日，再没有任何的游戏可以引起了我们的兴趣！直到去年欧洲杯其间我们还在一起玩了一下子《实况IV》，接着就又开始了忙碌的工作了……

现在这世界真的太快了，刚看到手上的这期《电电》说DC不出了！(天啊！才出了多久啊？我们还没有机会玩过[育成III]啊！那么快就说不出了?)也看到了《实况V》的图片了……我跟朋友说了说这个消息，朋友说了一句："可能我们真的落后了！"我笑了一笑，可能真的是我们落后了，我们也老了……

不知道2002年的世界杯赛我们有没有可能玩到《实况V》呢？我们还没有这样的打算，不过我相信无论电玩如何的变，在我们心目中的那次荷兰VS德国始终没有变，我们的友情更加没有变……因为足球建立了我们的友情，也因为游戏带给了我们友情岁月中最美好的回忆！在这里我还想向那些远在外地工作的老朋友问候一声！小李(不，应该叫李总！）牛屎，东哥，军军，德哥……还有远在美国的智卓！希望我们的友谊永远的GO！GO！GOALLL！

广东江门·乐缘

这篇《足球·游戏·青春》，虽然文字上没什么特别华美的地方，可是友情和游戏的主题，正是恰好暗合了JOJO成立社区的本意，所以，挤掉了上百封征稿的文章在版面非常紧缺的邮筒社里占下了整整一页的地盘。《当我遇见你——XXX》暂缓一期，征稿一，二号令将在下期同时开通。希望能看到更精悍短小，更有趣味和心意的文字。

对了，有许多读者都写自己巧遇到了RINOA呢，看来美眉的力量确实无所不在，以后是否要在社区成员资料里加上一条"目前全国范围内征集女朋友……"

PS手柄+记忆卡接口制作

文:Kyoui

大家好~!我们又见面了,今天本人给大家带来的是一篇技术含量相当高的文章,强烈要求没有中专以上电学知识的朋友不要尝试,本人还是那句话:一旦出现任何差错,本人与我们编辑部不负任何责任~!!!

大家都知道PS的手柄具有按键多、操作比较方便的特点,而且震动手柄还有震动和ANALOG的功能,而现在外面买来的转换线不能提供使用震动功能,再加上外面买来的记忆转换线也不是很好用,更难为我们的就是我们能用的打印机接口却只有一个,所以总是要来回来去地换手柄和记忆卡接口线。以下我提供一个方案能让我们的PS记忆卡和手柄共用一个打印机接口而且互不影响,而且还非常美观。

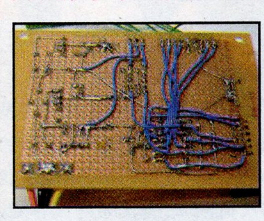
整个制作大概需要250元左右,部件呢也都是常见的部件。请大家先按照下表购买部件。电阻就不用多说了;积层陶瓷电容最好要在蓝色包漆上面有[104]字样的;电解电容请选用承受电压高于12V的;选用的三级管也是最常用的;发光二极管主要是用作装饰,颜色可以按照自己喜好选择,但是要注意选择额定电压为2V额定电流为20mA的;用来调整电源的LM317与7805输出电压都是5V;电路板只要在10CM左右的四方形状通用电路板就可以;PlayStation手柄接口可以用坏的PS的接口或者去维修PS主机的店里面买一个都可以(大概80元左右);5英寸驱动器大小的盒比较麻烦,不过去电子配件市场找应该能找得到(大概30--50元);机箱电源分支线、25针以上的数据线接口、25针打印机接口与线,这些东西只要去电子配件市场都能找得到;我要特意说的就是IC 74HC07,它主要是在逻辑电路中起到缓冲的作用,能够转换5V--3.6V逻辑信号,这也正是我们所需要的,也是别的逻辑IC是无法代替的。(*注:IC 74HC07的详细用法和数据请参看有关说明书)

最后要说的就是关于电源开关问题,如果怕记忆卡或者手柄被烧毁的话,可以在电源线的+12V处加装一个开关,以防止热插拔的时候烧毁手柄和记忆卡。

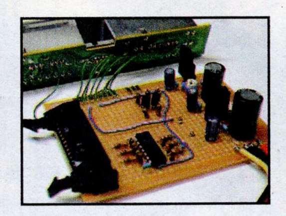
下面给大家介绍一下手柄和记忆卡需要的电压,PS记忆卡的读取电压是3.25--3.8V,写入电压是7V,电压低不能够读取或者存储记忆,电压过高则会烧毁记忆卡;同样PS的手柄震动功能也需要7V电压而且必须稳定,否则会发生无故振动或不震动的情况。

部件名称	数量
10KΩ电阻	14个
330Ω电阻	2个
100Ω电阻	2个
0.1μF积层陶瓷电容	7个
470μF电解电容	2个
10μF电解电容	3个
2SC1815型晶体三极管	2个
发光二极管	2个
IC 74HC07	1个
IC LM317	2个
IC 7805	1个
1KΩ变阻器	2个
通用电路板	1块
PlayStation手柄接口	1个
5英寸驱动器大小的盒	1个
机箱电源分支线(光驱电源线)	1个
25针以上的数据线接口(类似硬盘数据线的接口)	1组
25针打印机接口与线	线长1.5m左右
螺丝(将做好的手柄接口固定在机箱5英寸驱动器的空当上)	适量

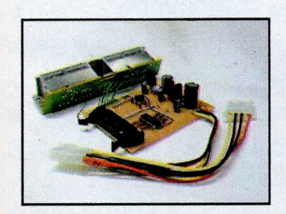
下面是供参考用的完成品图片,本人认为是比较完美的作品~!



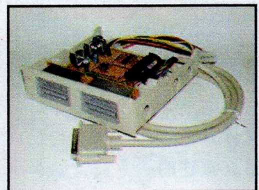
▲完成后的电路板背面



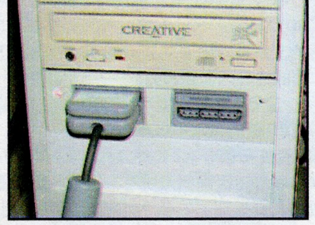
▲完成后的电路板正面



▲完成后的电路板全图

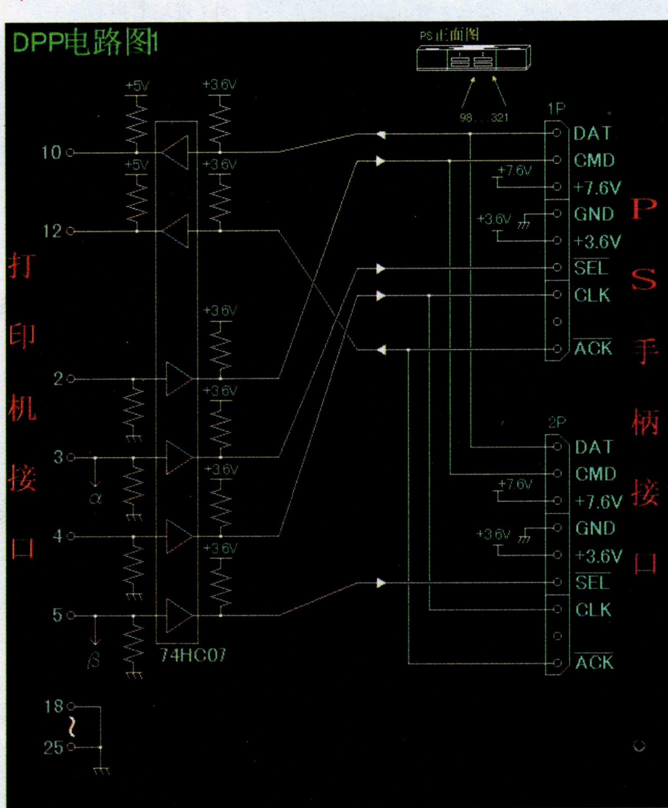


▲加上盒子后的手柄接口

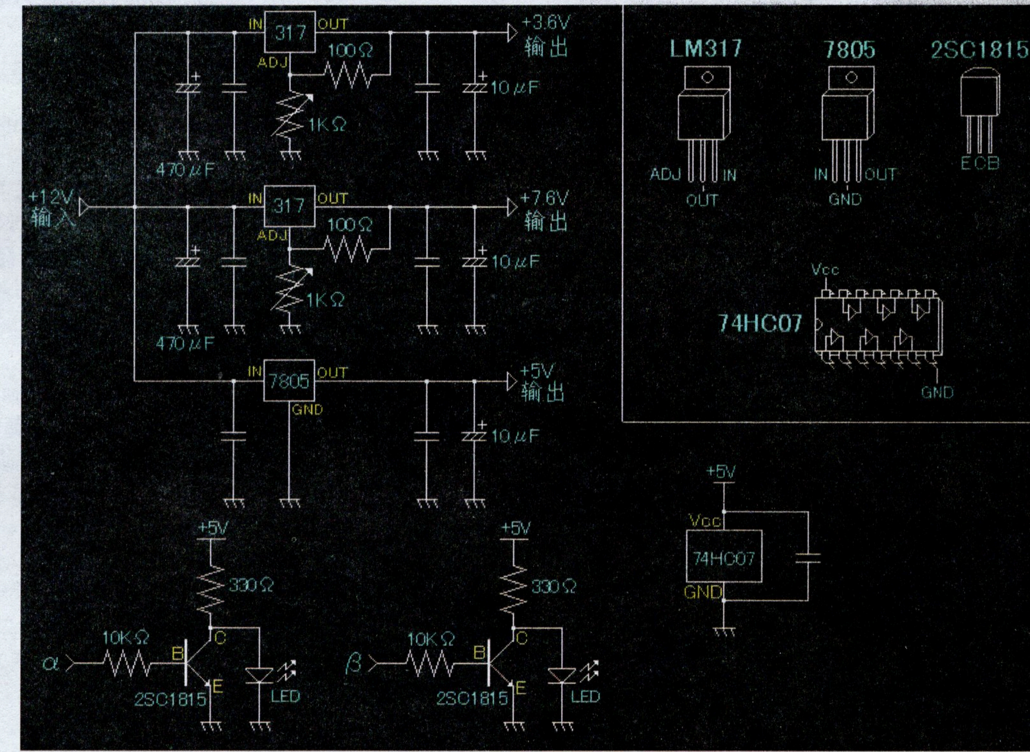


▲接在机箱上的样子

◀改装完毕后的接口装在机箱上看起来非常酷吧?怎么样,心动了吗?那就赶快动手制作吧!等大功告成后就可以在电脑上体验到玩PS游戏的感觉了!



好了，准备工作完成了，我们开始进入正题吧，大家先按照[电路图1]与[电路图2]在准备好的那块电路板上按照自己设计的位置焊好部件，焊好后用万用表测试电路是否连通，切记不要虚焊，否则该主版不会正常运行。再有就是购买零件时千万不要买那些便宜货，会影响到整体性能。既然大家都是高手，焊接的部分的细节我就不用多说了，按照下面的电路图焊接是不应该出现任何差错的。最后，祝大家成功吧！



管理记忆的软件可以从我的网站：http：//srwfan. yeah. net 下载到

NEWTYPE 网络社区优秀作品选登

NEWTYPE 网络社区游戏论坛里一年来涌现了许多优秀作者，我们利用杂志媒体给他们提供一个展示自己才华的舞台，我们会定期刊登网友的优作品。欢迎大家勇跃发言！

为阶级斗争的战火浇上一把油

——世嘉篇

作者：jin（12dream）
地址：NEWTYPE 网络社区游戏论坛

“世嘉游戏的风格我好喜欢啊！”坐在土星前正陶醉于“世嘉拉力”的好友猛然间蹦出这么一句。我抬起头，正好看见他漂亮地“甩”过一个弯道：车尾从屏幕中央一扫而过，扬起大片的沙砾，音箱也随着发出一阵轮胎打滑在地面上特有的“呲呲”的摩擦声，很是震撼。不容片刻的喘息，眼前随即又出现一个“S”型弯道，减速，外道切入，急转，调整重心……两秒钟，好友已熟练顺畅地完成了这一切，并同时将另一位竞争对手甩在了后头。“怎样，我是不是很帅?”他回头一笑。“嗯，世嘉的游戏嘛，当然……”可不知怎地，后半句话我竟未能说出。

语塞，找不着词儿了?不不，是因为我对世嘉游戏连一个较深刻较具体的概念都没有。

玩了这么多世嘉游戏，竟……唉，我太差劲了。

“硬派，”有人提醒我。

硬派?字典里没有解释。它是一种风格吗?风格的定义是运用各种艺术手段和表现方法时所形成的不同的艺术特色。而“硬派”所修饰的因该是个人作风之类的东东吧……咬文嚼字或许不太好，想说的只是：硬派称不上是表现特色，即算不上是艺术风格，而以此作为喜爱世嘉游戏的借口是没有道理的。或许因为是街机厂商出身的缘故罢，加之游戏中浓厚的美式风味，夸张的表现手法，世嘉游戏的感官震撼力很强，极具冲击性，于是给人的第一感觉便是“硬”。但，“硬”只是一种中性的性质描述罢了，不是缺点，也不是优点。就好像某人说话常带点北京腔一样，一个特点，还不至于招人为此产生好感。

世嘉的游戏好虽好，可并非是自成一派啊！喜爱的同时，也要认识到这一点。

“世嘉公司的作风很是硬派！”因此而爱屋及乌的世嘉迷也不在少数。

需要交待的是：在这里，“硬派”一词所指的应该是那种契而不舍的奋斗精神吧。一次又一次的失败，世嘉的态度却并不是灰心，恰恰相反，她很快便卷土重来，再次向目标发起冲击……的确令人感动。但是，所谓的世嘉坚持的“目标”究竟是什么呢?利益，完完全全的利益。就是这么简单明了，商海中的不变铁则。游戏产业的潜在价值，实在是不可估量，而对此心知肚明的世嘉，为此孜孜不倦也不是什么很难理解的事了。不过，一个企业为商业利润而奋斗实在是很正常的事啊……再正常，再自然不过了……但是，世嘉就象是一头套了眼罩的拉磨小毛驴，眼里只有一个方向，心里只有一个目标。于是乎，当这个方向不再清晰，目标不太可能实现的时候，世嘉毅然决定……其实啊，世嘉迷又何尝不是一头忠厚善良的小毛驴呢?（并无贬义）喜爱的事物，千方百计地要从其身上找出值得喜爱的甚至纯粹是自欺欺人的理由来。举个例子：索尼的成功同样也是用失败换取过来的，并未因此少交“学费”，游戏工作站计划在当时面临着巨大的压力，生存还是死亡只是一线之隔，而最终，实事告诉我们——索尼成功了。相较于世嘉，一个终成正果，一个死不瞑目。但两者的为人处世的理念又何其得相识！而得到的评价却是……或许同情弱者是我们中华民族的优良传统吧，只希望不要过于偏激才好。

世嘉迷，热血的一族，应该冷静下来了！

（注：本文不代表杂志社观点）

责编\CARL WANG



名作大家谈

这是一个让你对游戏畅所欲言的栏目，评头论足，指手划脚，说三道四，百无禁忌。

责编／MADJOJO

因为把太多力量都放到了邮筒社的版式内容和看读者来信上，所以名作大家谈的改版只好再顺延一期，预定要增加乱谈的栏目"一言茶座"：也就是对游戏的一句话评论，一二百字，一针见血，在精不在多。既然是乱弹的茶座，自然不需要什么固定的主题，什么样的评论也可以，偏激的更好，希望大家多多支持呢。另外，也在考虑给焦点话题辟出专门争论的地方。无厘头游戏热点也欢迎读者的投稿，希望大家将开涮进行到底（打倒SAYONARA！）。至于这么做效果如何，我也不知道。其实改来改去，只有一个想法，就是再增加一点互动性，有的读者在信里说"你们的文章是不是只用专业的撰稿人写的"，其实完全不是这么一回事，撰稿人是什么东东？JOJO不认识这三个字。我一直也在想，杂志不是一小部分人游戏的地方。我希望参与的读者能多一点，再多一点。为了这个，让JOJO上刀山下火海也可以呀……（怎么样，我是不是很酷？）

人生游戏·职业篇

据说这款系列游戏在日本很有名，不过我在此以前从没玩过这个系列。朋友把这个游戏交到我手里说"你玩儿一下看看"的时候我心里咕哝这是个什么东西，因为这个名字听起来象模拟游戏，而我向来对模拟游戏不擅长。

不过事实打消了我的疑虑，《人生游戏》不是想象中那种复杂的模拟经营游戏，相反是很容易上手的。如果你玩过大富翁或者桃太郎那我就不用多说介绍游戏的玩法了。这次的副标题是职业（是不是还有"兴趣""学习"什么的？），所以游戏中可以选择的职业很多，男女各有十六种，有很多不知所谓的离谱职业，譬如男性就有"勇者""战国武士"之类的，搞笑的很。一开始你要为自己的角色选定姓名，星座，男女，再从十六种职业里选择一种，然后游戏就开始了。很明显职业的选择是有隐藏能力数值设定的，选择不同的职业会很清楚的感觉到角色的性能不同，突发事件也不同。

选好以后就正式进入游戏，完全是和大富翁一样的玩法，掷色子确定步数然后往前走，然后到终点谁的财产最多就胜利。这类游戏必不可少的设定就是卡片，游戏中卡片的种类也很丰富，有提高自己能力的，也有可以"阴损"别人的。不过人生游戏没有大富翁那么多的分歧路线，完全是一条直路，只能往前走。因为是"人生"所以可以结婚，还可以生孩子，转职和升级。我现在还没有时间把每个职业都玩遍了，只挑了最正常的上班族和最搞笑的勇者玩了一遍。上班族的性能很平均，每轮领到的钱不多不少，而且升级的速度也比较正常，没有太多的偶然因素（符合一般人生的正常规律？），勇者就要离谱的多，首先勇者行动的速度很快，掷色子十有七八都能掷到六或七步，别人还在起跑线上呢，他早一溜烟跑没影了。勇者的"月薪"很少，穷的叮当响，幸好勇者还有个特技，就是经常有些无聊的怪物来找勇者的麻烦，打胜了可是能赢一大笔钱哦！本人因为一开始不熟悉游戏，被电脑欺负的狼狈不堪，帐面上有几千万的赤字（夸张，夸张了），后来看到大魔王出现感动的都快哭了——魔王哥哥，你一定是看我被电脑欺负的太惨看不下去了，才从DQ世界里赶过来给我送钱的吧！

游戏的画面很简单，也没什么动画，看一下光盘就知道，数据量很小。游戏最多可以四人同玩——定要和朋友一起玩，否则还不如去看《还猪格格》。

上海　赵飞云

失望的阿尔法

作为一个超级机器人大战迷，在打完了《超级机器人大战α》之后突然发现少了以前的那份成就感和满足感，反而多了一份失落，难道这就是我苦苦期待的游戏吗？在华丽的外表下它是不是缺少了什么？机战系列的灵魂在何处呢？

无可否认，《超级机器人大战α》的画面超越了系列所有作品，包括唯一一个真实比例战斗画面的《新超级机器人大战》，但是美丽的外表却隐藏不了游戏本身的脆弱，也许，winkysoft离去的同时也带走了某些东西。

显然，《超级机器人大战α》是想创新，从游戏画面到游戏系统都有了很大的改动，但"眼睛兄"（BANPRESTO）似乎过于急进了一点，在不少地方存在不足，下面我一一列举出来。

一、3d地图。《超级机器人大战α》中改变最大的莫过于地图了，从一代就一直沿用至今的2d地图在本作中终于被换掉，代替它的是现在最流行的3d地图。对于"眼睛兄"的这种想法我十分赞成，但他实际操作起来却有偷懒之嫌。首先，地图太小！相信一个缩水了的地图不是大家想看到的。其次，3d地图中战斗时没有方向判定！那3d和2d有什么区别？最后，这种地图真的漂亮吗？一堆水桶（身体）恐怕也不比几个水壶（脸）好到那去！

二、机师成长。这个系统是令我最不满意的设定！究竟眼睛兄知不知道什么叫real什么叫super！！难道让一帮高达系的格斗值练到999就叫做创意？虽然根据原著来看光剑确实很厉害，但是……还有real系主角这厮，最强的一招竟然是格斗的？！开玩笑，super系的吃白饭去好了！

三、难度。本作的难度实在不敢令人恭维，明显有讨好新玩家之嫌，实在是太简单了！感觉就让几个高达、圣战士、主角之流一路冲杀，然后super系再慢慢一路辗过去，收拾残局就行了，毫无战术可言。如果某人利用BUG把某项能力练到999，那电脑更是白给了。

四、其实还有很多，诸如剧情、熟练度就不一一数落了，毕竟机战还是我的最爱，希望α外传能令我满意。

武汉　神经错乱

射雕英雄传～我为你喝彩！

看过太多的对于这款游戏的批评，觉得有失偏颇，心中气愤不过，于是提笔写下了这篇文字。

本人是个地道的金庸迷，金老先生的全部小说均被我读了个通透；本人亦是一标准的RPG狂，从8位机到次世代的几乎所有RPG都玩遍了。因此对于在PS上推出的《射雕英雄传》，我是怀有特殊的感情的：PS史上第一款真正意义上的全中文RPG，第一次有中国人参与制作的日本主机游戏……

首先，SONY决定做这个游戏的中文版，并且是简体和繁体同时发售，足以证明SONY已经开始注意中国大陆地区的广阔市场了，尽管目前D版横行，但这个市场一旦打开，受益者将会是厂商和玩家双方。所以《射雕》的出现可以看成是一种历史的必然性。

其次，以日本人的游戏制作观念，是不能完全理解有着数千

年文化底蕴的我们的文化的，所以还是请我中华泱泱大国之杰出英才来担任游戏的策划、剧本、人设……比较合适，不但能够解决一部分“有志青年”的就业问题，更可以充分表达出只有中国人才懂的许多东西。（我真的可以随游戏的主角的感情变化而哭泣的，虽然我是一个男人……）

再次，我们毕竟是中国人，只有在玩儿自己母语的游戏时，才会引发共鸣，产生强烈的感情。不管日语水平多高，总玩他们的游戏，时间久了也会腻烦的……而且日本游戏当中有很多都带有民族风俗，并不是我等所能一一了解的，还是中式的比较适合我们的习惯。从这个角度来讲，《射雕》所带给我们的亲切话语，绝不是老外满嘴的“ABC”和“あいうえお”所能比得了的。那曲折动人的故事，国家民族大义之所在，快意恩仇的江湖，个性鲜明的角色，在不算优秀的画面下表现的还算出色。

希望在不久的将来能够玩到由国人制作的家用游戏，哪怕不在我们自己的主机上！

天津 SANYO

回归的幻想

距离 FF9 的发售已有将一年的工夫了，爆机也有好长一段时间了。而由她带来的感动至今不减。在这个怀旧大行其道的的年代。FF 的返回原点实在是恰到 好处。水晶．公主的复出，我所最喜爱的召唤士的再现，强大的四人组队战……

一切一切都让我这个从一代玩过来的玩家感动不已。每次开始游戏那悠扬．深远的片头曲都使我发上五六分钟的呆，次次如此，总也听不够。在战斗中那位龙骑士纵身高空一跃，使出了龙骑士的老看家本领，又不禁让我会心一笑。最让我感受到冲击的就是火山的那段场景，那段场景的背景音乐竟和一代火山的一模一样！！！那一瞬间我的眼角湿润了，心灵上感受到一种莫名的无限的冲击。不禁就回想起自己初一时玩一代的情景，每天晚上在家里没有人的时候，叠起二张凳子费劲的掏出心爱的游戏机，在没有攻略对日文一窍不通的条件下苦苦的摸索，体会发现的乐趣，不敢开声音，屋子里静的可以听得见自己的呼吸，和不断的按键声交错在一起。这些对我的游戏之路影响太大，深刻在脑海中一生也不能忘怀。九中那种昨日重现的感动太多太多！我承认自己是个很怀旧的人，或许玩 RPG 的就是这样吧，或许 FF 的玩家就是这样吧！如果 SQUARE 想凭借此作唤起所有 FF 老玩家的共鸣，那他无疑成功了！

去年的七月七，那是 FF9 发售的日子，也是我高考的日子。站在考场的门口，我在想，我与 FF 此时此刻同时接受着以往从没有过的巨大的挑战吧！有 FF，我不是孤军奋战，于是乎心里超常的平静，也不再感到害怕，真的，FF 就有这么神奇的功效！！！

眼看 FF10 的神秘面纱逐渐揭开了，伟大的幻想即将再次展开。正如我们平时挂在口头上的话一样，幻想没有终结，游戏直到永远。永远的玩家 永远的最终幻想 永远的 FINAL FANTASY！！！

（请本文作者速与编辑部联系。）

如果说有什么游戏是能改变人的世界观的游戏的话，那么我说 FF 就是这样的游戏。



游戏与我——勇敢的心

每次提到《最终幻想 8》，总会想起斯科尔帅气的面孔；莉诺雅的天真，总会想起那浪漫的爱情故事；还有那首著名的主题曲《EYES ON ME》。

我在浑浊的世界中寻找，渐渐的．．．．渐渐的．．．．．．我已没有力气往前走下去，而路也到了尽头，我脑子里一片空白。羽毛，我想起了，她，消失，模糊，朦胧。

当我第一次看到《最终幻想 8》的结局 CG 时，有一个词从我的脑中浮现出来：迷惘。但我没有想到的是它会出现在我的身上。

再过 3 个月，我就要毕业了，这何尝不是人生的一个转折点，可我却只能迷惘。父母的意见虽然是要我自己来决定我要走的路，可普通高中在他们的心中何等的重要呀！而我却只能做个不孝的儿子（可能吧）。因为游戏，我已落下了很多的课程，虽不及韩寒的“七盏红灯”，但也到了“中间飘”的地步了。另一方面，思想的过早成熟，也让我有了要去走与“大同”不同的路，靠我的能力来考取理想的大学，靠我的能力来创出我的事业，最后为我国游戏业做点什么，叶伟就是一个很好的例子，但后来我害怕了，真的怕了。动摇了——动摇了，我不知道能不能在考取职业高中后，能出来做翻番事业，不知道别人会不会要我这个没有“废纸”的（说白了：文凭）人，或者根本连职业高中都考不上，于是我只能迷惘，一段时间中，我对我的未来没有任何的幻想，想想游戏，它也只不过是一种娱乐的方式而已，却给我一个这么大的后遗症，可我不会因此去指责游戏，它毕竟给我带来了美好的回忆，我还会和那些所谓“洪水猛兽”的谣言做争论，因为游戏也是一种文化，在美国也在日本，游戏已成为万千张邮票中的一张时，我们呢？还在为游戏的利弊而激烈地争论着，这样值得吗？我越发地觉得，我应该有颗勇敢的心，我还是做出了选择，而且这个选择一定是正确的，读书？为了什么？钱吧，钱乃生外之物，生不带来，死不带去，而能实现自己的理想或将自己的兴趣爱好作为工作才是人生的一大快事，我真的应该勇敢的面对以后的艰苦的路程，面对将来会有的嘲讽，面对 3 个月后的毕业考试，努力去拼吧，不为什么，只为了游戏，为了还处于幼稚状态的国产游戏业，这个理想是远大的，它也不是我一人的理想，它应该成为我们游戏迷共同的理想，还有很多人和我一样，在为自己的前途而迷惘，我希望他们和我一样，有着同样的一颗心：勇敢的心。

后记：最终我选择了职业高中，选择了离开游戏半年，因为学业，还因为自己想在网络世界中有个自己的定位，（主要是好找工作）我将用更多的时间来学习，但我也没有完全离开它，因为我有幸成为了天幻网的成员，这里的工作还是与游戏有关的。当然我还有很长的路。正如我们站长 Chocobo 说的：社会就像一个大染缸，人走进去就会变的。所以，我得去适应社会。愿 3 个月后，我能有令各位满意的答卷。

JOJO：虽然和游戏本身的评论没有太多联系，但 JOJO 还是把这篇文字放在名作大家谈里，如果一款游戏能够影响人的世界观和人生观，那我要说 FF 就是这样的游戏。其实 JOJO 对于自己的未来也不是十分的清楚，只是很认真地相信人生绝对不是游戏，每一步都要对自己负责，不管是怎样的路只要不让自己后悔就好。最后还想说一句，文凭确实是很重要的……但是梦想更重要。

无厘头游戏直击

游戏无罪 恶搞有理

无厘头特约记者/SAYONARA

世嘉退出的决定是怎么作出的?

——无厘头游戏直击

无厘头播音员SAYONARA:每个历史的瞬间都隐藏着不为人知的高度机密,让我们无情地揭开历史的遮羞布,《无厘头游戏直击》带你走进游戏业界背后的真实空间,还你历史的本来面目。

1月31日,世嘉召开记者招待会,宣布从主机竞争中退出。同时间世嘉宣布世嘉公司此后将跨平台发展,范围非常广泛。

同时间世嘉宣布为出清200万台DC库存,将北美DC价格从149美圆降到99美圆。

同时间PS2版《VR战士4》、《樱大战》系列确定。GBA版《音速小子》确定。

同时间世嘉宣布将和SCE进行网络运营合作,同时间世嘉决定大规模缩减经营规模,裁员幅度在40%以上。同时间世嘉股票一路高歌猛进,直线上升15%强,前途一片光明……

胜负终于在一刹那决出,这一刹那对游戏江湖的影响又是多么深远。世嘉的辟邪剑法终于挥出,惊天地泣鬼神的一刀,象流星一样美丽。大川先生,您太伟大了,800多亿日圆,象漫天.COM一样化为乌有,虽然我们知道您的肉一定很痛,虽然我们知道您差点没给背过气去,但是,让我们为一个无私的新记录而喝彩吧,共和国不会忘记,人民不会忘记,玩家不会忘记。

无厘头播音员兼主持人SAYONARA:好,看了上面的小简介,让我们回到游通社无厘头演播现场,次时代之争的第一个结果大家都已经知道了,最后是世嘉退出了硬件市场。不过,又有谁真的了解这个决定是如何作出的呢?马上就开始我们的无厘头现场直击,欢迎大家拨打16897168竞猜,答案将在节目最后公布!观众朋友们,请锁定《无厘头游戏直击》节目,我们广告后马上回来!(观众一片骂声:KAO,还没开始就广告?)

广告时间:第一条,PALADIN穿着一身闪闪发光的圣衣蹲在马桶上唱《我爱广场我爱高达》,唱完以后被冲走。

第二条,LASER(在一个小池塘上划船):如果电电将由一人建造,如果我在论坛灌的水没人知道,如果掌机乐园只有我一人写稿……所以才需要纵横四海的力量,让所有的人都来投稿,这就是纵横,聚集四海的力量!

第三条:CLOUD站在一片绿油油的草地上,和一群大爷大妈一起卖力地扭动身体,摆出各种POSE,面对镜头嫣然一笑:"玩游戏的时候有了秘技酷,腰不酸了,腿不痛了,走路也有劲了………秘技酷,地球人都知道哈!"

无厘头主持人SAYONARA:好,看了三条很有品位的广告,欢迎大家回到无厘头直击现场,究竟退出的决定是怎么作出的呢,旁观者迷当局者清,所以最好还是请当事人来解答这个问题,好,现在我们掌声有请大川功先生和铃木裕先生。他们已经乘坐"无厘头任意门"(特别声明:本任意门和叮当的任意门没有任何版权关系,如有巧合实属意外)来到了现场!

[大川功,铃木裕先生从后台大屏幕出,特效礼炮气球,全场欢声雷动,PALADIN热泪盈眶地尖叫,仿佛见到了鬼。被场上工作人员拖出。]

主持人SAYONARA:大川功先生,铃木裕先生,两位好,欢迎两位来到"无厘头游戏直击"演播现场!

大、铃:主持人好!大家好!

SAYONARA:我想问铃木先生一个问题,作为世嘉公司的王牌制作人,您对于世嘉公司的退出硬件竞争有什么想法?

铃:我的看法是(突然瞄了大川功一眼)……我现在没有什么看法,我觉得公司的做法太太太正确了!**[说这句话的时候,铃木先生忽然抛给大川先生一个媚眼。]**

SAYONARA:……原来如此,您有您的立场,我们了解了。不过,世嘉公司作出退出硬件市场的决定,大家都非常惊讶,您能跟我们详细的描述一下当时的情况吗?

铃:当时公司的情况真是万分危急,所有的DC都积压在办公室里,满屋的蚊香看的我眼都花了,200多万个呢!晕啊!但是0.01秒以后,大川先生突然来到公司,这以后的发展就可以用一句"峰回路转"来形容!

SAYONARA:不出所料!果然如此!世嘉退出的幕后黑手果然是吃葡萄不吐葡萄皮的大川先生!嗯,大川先生,请你……咦?大川先生?大川先生到哪里去了?什么,在后台补妆?KAO,七十多岁了还补什么妆,真够现的……JOJO,赶快去催一下!!

[现场导演JOJO一路高喊:快来大川!轮到你出场了!!]

SAYONARA:趁着大川先生还没有来,我们请铃木先生为我们表演一下他最著名的八~~~~~~极拳,大家说怎么样啊?

[全场:KAO,我们要看铃莎花,谁要看铃木裕!PALADIN不顾一切冲进现场,满眼含泪手拿小旗挥舞:铃木先生!铃木先生!再次被工作人员拖出。]

铃木裕阿舅阿舅的叫了两声,摆了几个造型。

SAYONARA:我KAO,这算什么八极拳,这明明是李小龙的截拳道嘛!



DC 匆匆匆匆溜走，也也也也不回头，世嘉真的到尽头？

铃（不好意思的）：对不起对不起，因为我听大川先生说 VR4 要移植到 PS2，因为我从来没在 SONY 的机器上开发过游戏，所以现在游戏里面还有一些 BUG 没有调整好，没有办法现在的八极拳打起来是有一些象李小龙。

[**大川功惶惶张张地上场**] SAYONARA：好了，终于要到了我们节目的揭密时间，大川先生，请你确切的说明，当时你为什么下定决心让世嘉退出硬件市场呢？

大川：要说退出硬件市场这真是说来话长，想当初老子的队伍才开张，只有十几个人来七八条枪，被皇军追的我东躲啊西藏……

[**现场导演 JOJO：CUT！对不起，大川先生，节目时间已经不够了，请您珍惜宝贵时间，您当年的事情就可以不用提了。我们直接转入正题。**]

SAYONARA：好吧好吧言归正传。想当初世嘉 MD 时代一样风雨飘零，仍然不屈不挠，如今就何以见得一定要到退出的地步呢？大川先生，身为一个准·游戏人，您一定要给我们广大的世嘉玩家一个交代才是。

大川：主持人，请你不要称我为游戏人，其实我是一个商人。我来游戏界主要是为了混个脸熟，打造打造自己的形象……

SAYONARA（抓头）：我 KAO！这话怎么听着这么耳熟？

大川：关于世嘉硬件的问题……我只想说，曾经有一个可以当上游戏界老大的机会摆在我面前，但是我没有珍惜，直到失去以后才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此，如果上天可以给我一个机会让我重来一次的话，我要对……

[**JOJO：CUT！大川先生，请你不要再背《大话西游》的台词了，你不觉得很俗吗？时间已经不够了，转入正题转入正题！！**]

SAYONARA：大川先生，请你严肃一点，我们这个节目是很严肃的新闻深度播报的谈话类节目，请您不要再学周星星那个小丑了，您这样会让节目工作人员很为难的，您要知道，我们是顶着很大压力办这台节目的，我们的宗旨是很严肃，不搞笑的！

[**台下一片嘘声：KAO，你严肃，太阳绕着地球转！**]

大川：对不起主持人，我知道了。其实我也就是因为第一次上台，所以有点怯场。

SAYONARA：好的，我们回到原来的话题上……喂，前面的那个老兄，就是长的经济低迷，民不聊生的那位，请你不要再往台上扔鸡蛋了，我们不是任天堂，对于鸡蛋没有兴趣的……哦，原来你就是 EA 的游戏执行制作总监啊，了解了解，我们知道世嘉转行让您下岗了，我们了解您的心情，但您也用不着跑到这里来扔……[**啪的一个西红柿砸到 SAYONARA 脸上**]，喂，工作人员，工作人员呢？给我把他拖下去！

SAYONARA 很快擦干净脸上的西红柿：历经风风雨雨，我们总算可以找到最后的真相，真是太令人感动了。大川先生，请您给我一个回答罢，究竟是为了什么才作出世嘉退出硬件市场的决定呢？

大川：其实我是一个商人……

SAYONARA：大川先生，请不要再用这个借口搪塞了，我们知道钱是一个问题，但是绝对不是全部问题，大川先生您有的是钱不是吗？做游戏机就是赔的，您当初不是就已经有必死的觉悟了吗？



大川：哎，想当初我满心孤苦，相思成灾，百废待兴，发奋图强 [**突然看到 JOJO 站在台下准备喊"CUT"**]，搞了个灰白小盒，原以为可以一举登上游戏界老大的宝座，谁知道事与愿违，天道并不酬勤，哎，究其根本原因，用现在流行的话说，就是世嘉做的游戏，实在是——太有"游戏性"了啦！

[**台下一片"KAO，又是游戏性"的声音。**]

大川：天杀的贼老天，该死的贼老天，我为什么要迷信什么"游戏性"呀，难道我做出的努力和牺牲还不够臭屁吗？[**说到此处，大川先生凄然泪下，连铃木先生都流下了同情的哈喇子……哦不，是眼泪。**]

SAYONARA：是是，这个"游戏性"的说法的确是诲人不倦，变态无比，杀人于无形。好在大川先生你天纵英才，迷途知返，还是可喜可贺的呀。大川先生节哀节哀……哦，铃木先生，你也不要再哭了。您的心情我们都是十分理解的，哎，楼下的那位，怎么你也哭的浠沥哗啦的，莫非你也吃了那招"游戏太有游戏性所以卖不出去"的亏？

[**台下的人干嚎三声："刚好相反呀我是，别，别，别提了……转身远去，从他身后，隐约看到两个 F 的字样。**]

SAYONARA 不禁感叹的摇头：看来中招的人还真多，哎，天涯无处不伤心呀……说到此处，连主持人自己都流下了同情的泪水。

[**突然从台下冲出一人，摇着一支笔大喊："我爱游戏性！游戏性万岁！"，愤怒的观众立刻围上去拳打脚踢起来。**]

SAYONARA：哎哟，那是谁呀？哟，那不是著名砖搞人某某吗？欢迎欢迎……喂喂，观众朋友，不要再打了，再打就要出人命了，喂，前面的那个，请不要把你的脚踩在人家头上，你这样是不对的，我们反对暴力[**一边说着一边自己走上去踩了几脚**]，喂，工作人员，把他拖出去，大家要打请到外面打，我们这边是现场直播，好了，把镜头切回去。

[**工作人员拖着砖搞人 A 下场，呼啦啦观众走了一大半**] SAYONARA：好了，所有的谜都揭开了，真相果然只有一个。原来世嘉退出硬件市场的真正原因是：是因为游戏性的问题！！KAO，这个答案还真是无厘头，历史的真实果然销魂。本期节目答案只有游通社的成员全部猜中了，每人都可以获得游通社社长 MADJOJO 亲笔签名一个，恭喜。[**台下一片"去死吧"的叫喊，JOJO 迅速躲到后台。**]

SAYONARA：好了，本次节目到这里就结束了，欢迎大川功先生和铃木裕先生光临现场！大家一起来跟我喊我们无厘头游戏直击的口号"恶搞恶搞，一个都不能少！"好了，观众朋友们，下次再见！

[**片尾音乐：难忘今宵难忘今宵……青山在人不老……SAYONARA 和大川功先生，铃木裕先生亲切握手。礼花彩炮。JOJO 向现场观众发放签名。收到签名的观众纷纷呕吐。**]

[**工作人员字幕：现场导演：MADJOJO。摄像：星辰。策划：MADJOJO，SAYONARA。报幕兼主持人兼茶水：SAYONARA。广告担当：LASER，PALADIN，CLOUD。友情客串：PALADIN，特约砖搞人 A。本节目游通社版权所有，转录必究。**]

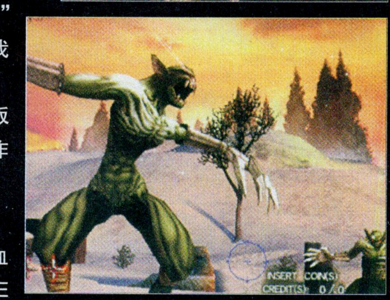
到了那那那那个时候，我我我我愿意，拉着索尼一起走……

SEGA与NAMCO强强联手！《VAMPIRE NIGHT》发表！



梦幻般的最强组队实现！NAMCO、SEGA与W·E三家公司2月14日发表消息称：他们将共同开发街机游戏《VAMPIRE NIGHT》。这是基于NAMCO的SYSTEM246基板开发的一款射击游戏。三月预定发售开始，之前将于2月24日在AOU2001游戏展览上展示。

本作由SEGA的开发公司之一的W·E担当制作，由NAMCO负责销售工作。这两个公司协力制作游戏软件在公司的历史上还是第一次。对此NAMCO方面表示说，“NAMCO与SEGA无论是开发还是销售方面一直是竞争对手，但是也在很多方面建立了相互合作的伙伴关系。今后也会继续展开合作事宜，为娱乐业市场做出更大的贡献。”SEGA方面其最高执行长官香山哲也对此发表了看法，我们在下面做详细介绍。



这次的《VAMPIRE NIGHT》因为SYSTEM246基板的应用实现了与PS2的高度互换性，现在也在考虑将作品向PS2的移植计划。NAMCO与SEGA今后将如何合作是我们关注的焦点。

大家关心的游戏内容？

本作为可以双人协作的射击游戏。作品以中世纪之城为舞台，玩家不断击倒出现的吸血鬼来通关。全部6STAGE，由曾经开发出《THE HOUSE OF THE DEAD》的W·E负责制作开发，据说是一部完成度非常高的作品。

香山哲执行官讲述作品移植到PS2的可能性

SEGA的最高执行长官香山哲对于这次SEGA与NAMCO的合作是如何看待的呢？以下就是本刊得到的香山执行官的观点。“这次的作品得到了NAMCO的协助来开发，有关这次开发的向PS2移植的技术和计划也分发到各个开发部门去研讨。由于这次由NAMCO负责贩卖事宜，因此我们可以集中精力来开发向PS2移植作品的计划。预计用3个月的时间来完成。现在可以明说的是：SEGA已经具备开发PS2软件的实力。请大家继续支持SEGA。”

从香山哲长官的讲话中可以明白一点，那就是SEGA已经具有了制作PS2游戏软件的开发环境。有关将要开发的软件种类和发卖日都没有确定，大概是忙于开发而没有时间吧。今后的进程值得关注。



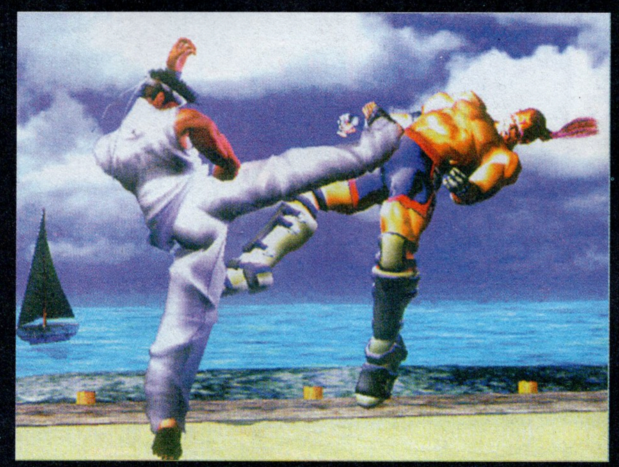
最近我家事颇多。这次的王者之书就为大家介绍最新公布的两款街机上的超大作，想必有不少朋友都在期待这两部作品的资料公布吧！关于『世纪大盘点』这个栏目将会在下期出现，在这里为本期的暂停向大家致歉！

——DRAGON



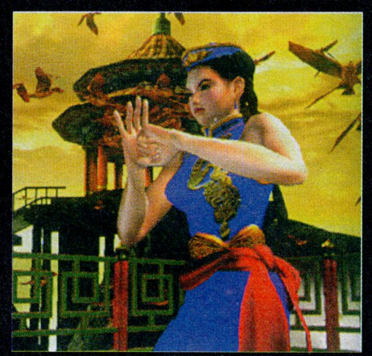
VIRTUA FIGHTER4

前作发售5年以后——《VIRTUA FIGHTER4》登场!

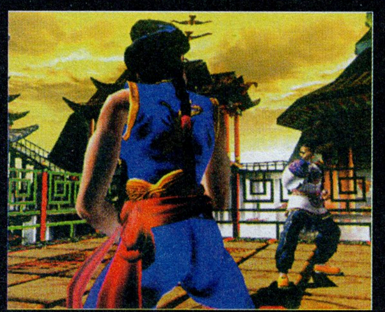


在2月24日召开的AOU2001游戏超级展览会上我们提前看到了有关作品的照片！这次给大家带来新的消息。

《VIRTUA FIGHTER》系列曾经在格斗界和玩家中刮起过一阵旋风。5年前《VIRTUA FIGHTER3》推出后，在一年后又推出了升级版本，成为现在很多玩家还热衷的游戏《3TB》，终于在2月24日公开了系列的最新作《VIRTUA FIGHTER4》的照片！



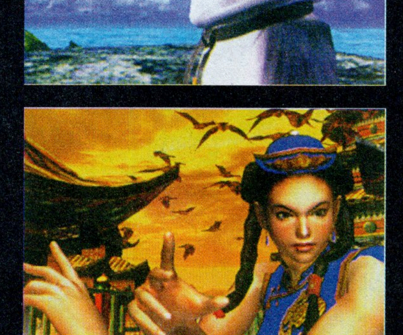
▲每一根手指都表现的非常清楚，肌肤在光照下闪闪发光。当然，这次的选手表情变化也更加丰富了吧(？)。



首先我们来关注一下画面的效果。通过NAOMI基板的使用，画面上的冰雪和水以及晚霞等图象的效果更加逼真，另外各个选手的细微动作表现也更加真实。大家关心的游戏系统目前还不是非常清楚，但是基本确定了3按键和8方向摇杆的操纵系统。

这次公开的主角有结城、PAI、LAU、WOLF、影丸和葵，一共6人。每个人都有更加丰富的表情。其中LAU还有多种服装的CG形象出现。这次的《VIRTUA FIGHTER4》的1PLAYER一侧承袭了《VIRTUA FIGHTER》系列的服装式样，而2PLAYER侧则有新设计的服装出现！LAU的服装也许1P和2P两方面都会有变化。另外，在《VIRTUA FIGHTER4》中已经决定有新的选手加入。究竟会有什么样的选手出现呢?……真的很有意思，请大家耐心等待吧！

▲▼无数的飞鸟在晚霞中飞舞，在中国风格的寺院中LAU和PAI展开激烈战斗。还有在古堡外战斗的影与葵。这次在战斗的雪地上还有脚印留下，可以说比前作在表现上更加提高了一步。NAOMI2基板的威力可见一斑。





对于游戏中人物的招数目前没有太详细的介绍，通过图片的供给，我们可以从中发现，许多人物的招数依然保留了下来，当然出招的动作是经过重新制作的，在后面公布的画面里我们可以清晰的看到。具体的情况要等到最后的资料公布我们才能明确的告诉大家。另外，从VR战士的制作习惯来看，原来那些八方向移动、回避动作内外切换和COUNTER伤害上升都会保留下来。



结城晶 AKIRA YUKI

这就是八极拳战士AKIRA的英勇姿态。他喊叫的样子还真的很酷呢！

陈洛 LAU CHAN

使用虎燕拳的高手，而且是位慈祥的父亲。不知道他恐怖的斜上掌是否健在！？

沃尔夫 WOLF HAWKFIELD

胜利的宣言雄壮有力！这次也会让我们沉迷于他的 PROCESS 技吗？

影丸

《VIRTUA FIGHTER4》中的影丸看起来更象一个忍者了。他的快速叶隐流柔术神出鬼没。画面中的影丸摆的是胜利宣言时的POSE吗？

陈佩 PAI CHAN

她是LAU的女儿，是使用燕青拳的好手。画面上PAI的每一根手指都显示的非常清楚。真的很想早点看到她战斗的英姿啊。

梅小路葵 AOI UMENOKOUJI

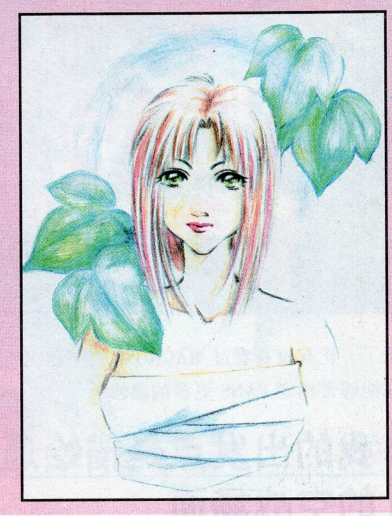
在《VIRTUA FIGHTER3》中初次登场的葵是使用合气柔术的选手。仔细看的话，她的动作与前作相比有了细微的变化……也许又有了什么新的绝招了吧？



估计这一期画廊的变化大家一眼就能够看得出来——扩大招生啦！这可是laser死皮赖脸软磨硬泡了blue三天三夜才取得成果啊，呵呵呵。其实话说回来，是因为这一个月的好投稿实在太多了，如果不扩到两页，就实在对不住热心的大家了。还是一句话：望大家以后多多支持画廊，让它变成《电电》最好的栏目！！（laser被cloud等人拖出去暴打）

Orochi&Chris——非常棒的一幅作品，看来画廊没有K.O.F的作品还是不行的呢。本来这期一幅K.O.F的都不想上了（因为上期的太多了），但是这么好的东东laser实在是不忍心扔在抽屉里放一个月……继续努力啊，你这个狂热的K.O.F fan。

上海市　秦崇今



无题——非常清新淡雅的一幅画，和2月号的《梦幻总动员》的主色调倒是很相近的呢。如果在炎热的夏天里看的话，一定会感到十分的清爽，可惜现在北京是风沙满天的春天……在绿叶映衬下的女孩子显得很漂亮。但是laser把脑袋都想破了都想不出这是哪个游戏里的人物，也许压根就不是？（绿色的双眸可是魔族的标志啊……）

江苏省徐州市　朱玮

魔法骑士——clamp的东东，曾经是很喜欢很喜欢的，尤其是《圣传》的前半部。可是到后来……算了算了，不说这个。淡雅的色彩，可爱的表情，飘舞的丝带，非常不错！就是在盔甲的画法上稍微有一点小问题。（你在每张画稿的后面都写上『要求退稿』，真的是很可爱啊。不过稿子是不能退的了，因为laser要分好几期来享用，呵呵）

厦门市乐山中学　陈娓宝



EVA——laser费得九牛二虎之力弄得遍体鳞伤才从eva研究站站长jedi的虎口下把这张画稿抢回来（eva又不是没出过游戏，哼哼）。弯月下星光里的初号机处理得相当出色，无论是色彩和姿势的把握。但是前面的真治就……

上海市　政羽



樱——呀呀呀，真的是看不出是出自一个15岁的boy之手呢（可是你为什么要在后面故意强调自己是一个boy呢？怕我将你认成是girl？）樱拿着刀的姿势很漂亮，很有气势，尤其是随风飘舞的长发给laser很好的感觉。但是在人物关节的处理方面有待加强。

湖南省新晃县　彭立



Langrisser——很喜欢你在这张画稿上色彩的运用，放在远处看起来的感觉很好。西格玛点在剑柄上的右手给laser的印象也很深。不过几个人物的眼睛和唇部能够处理得更出色一点就更好了。

江苏省太仓市　Black Angel

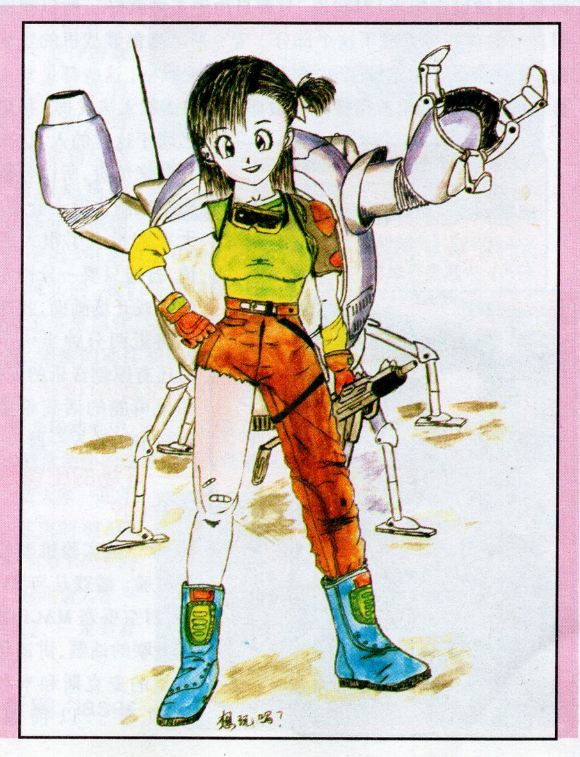
尼普尔山之战——看来是本期唯一的一张黑白画稿了，但是丝毫也不输于那些彩稿。第一次看见用这种笔法来描绘FFⅦ里面的人物，red13 真的是很可爱啊！爱莉斯和克劳德画得也是一流的棒。(看了你的信，真的觉得你真的是一个很卡哇一的女孩子，呵呵。不过你说地址在稿件的后面，当 laser 翻过来的时候，却发现是一片空白……汗。快写信告诉我!！还有就是：高三啦，要努力哦！！)

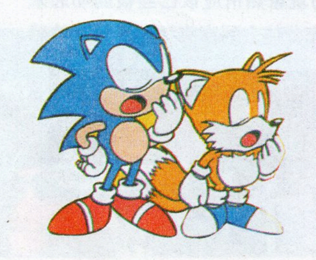
湖北省武汉市　V. V



娜可露露——蓝天，白云，鲜花，像鲜花一般的少女，漫天飞舞的羽毛……怎么越来越像 FF8 啊。开玩笑，开玩笑。这是 laser 见过的画得最好的娜可露露（投稿）了，摘下发带的娜可露露站在鲜花丛中，如丝的秀发迎风飞舞，色彩，人物的整体感，无一不透出专业水准。下次记得多来点投搞啊！

黑龙江省哈尔滨市　未知





无题——好怀念这种鸟山明大师的风格啊，想当初紧衣缩食买《七龙珠》的时候……555 人物的整体感不错，色彩的运用也很大胆，还有那条怪异的长裤（算是吧，呵呵）……后面的机体可是鸟山明大师最喜欢的一种呢。

四川省内江市　赖永斌

漫园

laser的口水话——大家好，这一期的漫园又和大家见面了(好俗的开场白)。以后的每期的开始，laser都会在这里先罗嗦几句。说说编辑部的趣事，侃侃编辑们的笑话，诉诉苦，谈谈心。不喜欢看的人，就直接跳到下面去吧，laser不会怪你们的(掏出身后藏着的锤子)。:P

第一次感受北京的春天，感觉真是太……吓人了。那天和朋友出去，长这么大才第一次真正的理解到"风沙满天"这个词的含义。好不容易蓬头垢面地爬回来向dragon他们诉苦，他们却笑嘻嘻的干脆不当作一回事。dragon："你这算什么啊，你还没见识过什么叫做真正的沙尘暴。去年的这个时候，你只要一开门，整个人就变成黄的了。"绯雨："更可怕的是，你坚持开五分钟门的话，一回头，你就会发现厨房能走出一整队的骆驼……"哈哈哈哈，laser真的是服死dragon他们乱侃的能力了……

昨天又忙活到一点多才睡觉，是因为一下午才排了两页的东西，laser真的是笨得要命啊。没办法，只好用"慢功出细活"这句话来安慰一下自己，可这么下去终归是不行啊，今天要练得更快一些。好困啊，再说下去可真的要流出口水来了……



MACROSS M3 STAFF SPECIAL INTERVIEW▶▶▶

超时空要塞M3发售纪念特别访谈

这是奉献给30岁MACROSS迷的作品！



——能谈谈关于开场动画的制作吗？

板野 很愉快，大概因为是很久没有接触到MACROSS了吧。由于河森(机械设定担当)对我说"只要自由地去做就好"，所以我就按照自己的喜好去完成了这个部分。麦克斯乘坐骷髅战机的登场画面，还有背景音乐选择了70年代的ROCK风格，这些都是我比较喜欢的(笑)。如果被指挥这样做那样做的话就无法发挥，我想自己属于这样的人。这次委托我来负责，所以分镜头剧本也制作得十分顺利，大家都投入了很大的热情。普通只要一分钟左右的游戏开场画面，我却做了将近两分钟半……因为还有原创音乐的安排，如果可能的话我希望能够在中间插入一段。

作为《机动战士高达》和《传说的巨人伊艾》的原画人，在动画舞台上十分的活跃。之后，他担当了《超时空要塞MACROSS》、《无限地带23》作画监督等职务。兴趣是开摩托车。

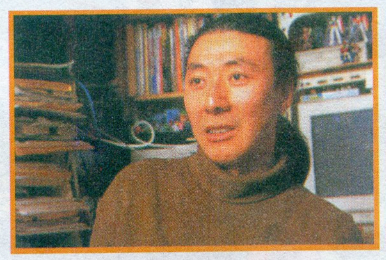


板野一郎 开场动画监督、机械动作设定

——开场的剧情是怎么样的？

板野 是实验机型的实战测验。游戏是与TV版《超时空要塞MACROSS》相关联的话题，讲述年轻时代的麦克斯和米利亚的故事。以前喜欢MACROSS的人现在应该都30多岁了，为了让这些人重新回归，吸引他们在游戏店的门口贮足，这次用华丽的CG描绘了里噶德等古老的机型。当那些老FANS看到这个场面的时候一定会惊呼，"啊、这是MACROSS，真令人怀念啊。"只要能够产生这样的效果我就已经非常高兴了。虽然说有两分钟半的动画，但是还是远远不足以描绘我所设想的，最后决定用空中战斗结合与昆虫的战斗画面，还有新角色的登场来组织情节，是为了往年的MACROSS FANS看到新的MACROSS风采。

板野一郎讲述 MACROSS M3的热情

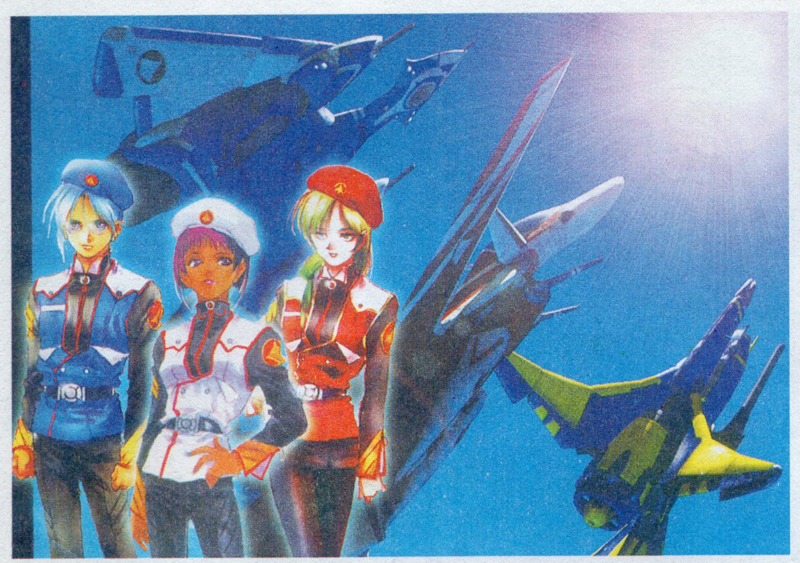


——这样的话，只要一看到画面就明白这是MACROSS了啊。

板野 因为提到MACROSS的话大家就会想到麦克斯和米利亚。有充满速度感的战斗画面、还能够看到他们的私生活，应该是有意思的安排吧(笑)。看到这些的玩家热情应该已经被煽动起来了，那么再进入游戏的话就能够充分体会到麦克斯和米利亚的感







情了。比起没有看过 MACROSS 初期放映的年轻人来，这个作品也许能够带给老 FANS 更多的感慨吧。

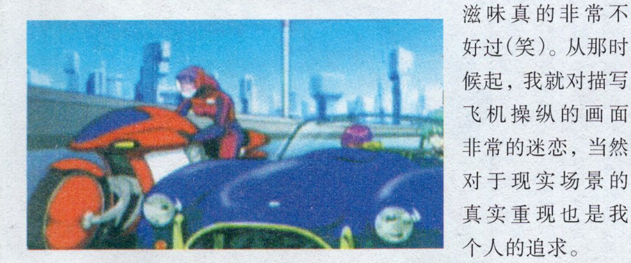
我的出发点是描绘逼真的空战场面











——通过 CG 的使用，可以很好的传达给玩家空战的气氛吧。

板野　这可是从真正的空战中演化出来的镜头哦。我曾经在做 OVA《MACROSS》的特技监督的时候到过美国的空军基地去取材，那个时候我坐过双座的训练机模拟空战的情景。那时候我不听从辅助教官的警告猛烈地拉操纵杆，结果飞机失速，弄得非常惊险(笑)。在乘坐飞机之前我曾经这样想着去做，虽然成功了，但是滋味真的非常不好过(笑)。从那时候起，我就对描写飞机操纵的画面非常的迷恋，当然对于现实场景的真实重现也是我个人的追求。



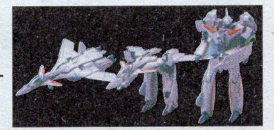
——还有，麦克斯和米利亚因为是天才，所以可以做出常人无法做到的战斗方式……

板野　如果是普通的飞行员遇到大群的敌机出现的时候就会陷入必死的境地，但是他们两个即使在这样的场合下也能够展现艺术的飞行技巧并且还在战斗中不断地吵架。正是因为他们超常的视力和对飞行技术以及动力的超常理解才能够体会飞行极限的乐趣。

——他们所展示的"板野杂技"是从什么时候开始确立的呢？

板野　如果说画面的话，最初应该是《传说的巨人伊汀》的敌人战机阿玳格。它在战斗中闪避导弹的场面在 STAFF 中受到好评。后来随着画数的增加还出现过数枚导弹一起发射的场面，真的是感觉相当的有迫力。正式称谓"板野杂技"应该是在我担当《MACROSS》机械作画监督的时候。

实现华丽漂亮的动作并不轻松



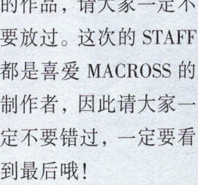
——机械设计完成后的重点监修工作是什么呢？

板野　这次有梦幻机体登场，却没有变形方面的资料，并且最初映像化的机体非常的多。这样以来，必须反复检验不同的机体的动作，变形资料方面的制作工作也非常耗费时间。后来变形设计的基础机体设定为"ゼントラーディ"，因此与其他机体不同，我针对这个机体进行了更加细微的设计，推荐大家使用。此外，还有一个重点就是动作的流畅与否。对于设计者来说都是尽量追求再现与设定更加接近的动作。如果将变形的画面精细地描绘的话，这部分的演出就会非常突出。但是由于在游戏中有很多的变形画面出现，所以这样做是不现实的。我们将影响玩家心情感觉的部分优先考虑，对于动作的设定尽量简化，没有想到这样做的效果竟然要比预想好的多。我想，华丽的动作和流畅的感觉就是这样达成的吧。



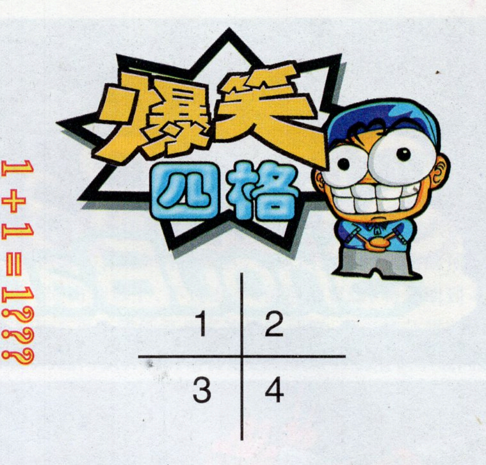
——最后请和 FANS 的各位说几句话。

板野　在开场动画中，不仅可以看到 VF 系列的勇者姿态，而且里面还有美树本晴彦制作的动画。因为最近我们很少能够有机会看到他制作的作品，请大家一定不要放过。这次的 STAFF 都是喜爱 MACROSS 的制作者，因此请大家一定不要错过，一定要看到最后哦！





责编/laser

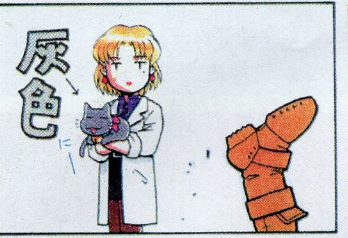


1+1=1???



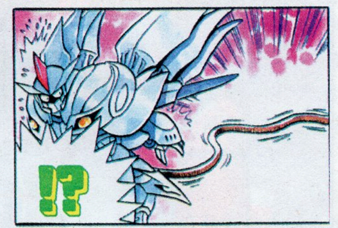


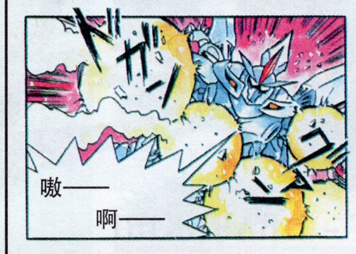




正树的大危机











这次向大家介绍的是《恶狼传说 SPECIEL》的真人版广告。它分为特瑞篇、安迪篇、东丈篇三种，每一篇的结尾都是由该片的主角用必杀技将吉斯击倒的画面。我们可以看出每一版的广告片里面都会有 SNK 人气角色不知火舞的出现，也许是因为她受欢迎的程度太高了吧(笑)。

(下面的是安迪篇与东丈篇)

アンディ編 (60秒バージョン)

ジョー編 (60秒バージョン)



这一期的手办欣赏让 laser 很是费了一番脑筋，本来都已经准备好了给大家欣赏一下在最新的手办展上展出的沙撒比最新型，纯红色的机体简直是太威风太帅了！！可是到了 blue 大人那里审批，他的一句："既然在前面介绍了 m3，还是介绍一些 VF 战斗机的手办吧。"让 laser 好几天的辛苦付之东流了……5555 于是 laser 又把自己关在资料库里面，刨了 n 个小时的书（n≥24），终于皇天不负苦心人，在角落里一张不起眼的纸片上找到了以下的资料。希望能让大家一饱眼福……（由于长时间的没有进食晕倒了）



VF－1 BARUKIRI

战斗机形态的"巡航模式"、人型形态"攻击模式"和中间形态的"防卫模式"这 3 种形态都是能够变形的，是地球联合国军的主力兵器，55MM GUN ポッド是其主要装备。A 型是量产型，只在头部装备有 1 门激光枪。丁型是小队长用的机体，装备有 2 门激光机枪。S 型是中队长用机体，装备有 4 门激光机枪。除此之外还有做为练习用的机型存在。

VF－1 A(一般兵有)

在给 BARUKIRI 摆姿势时，最困难的便是"腰"的处理。让它左右脚分开站立之后，为了股关节的位置也要让腰骨一起和脚分开。虽然它不是真正的人，但是制作者一直是以沿着人体的流线性那种自然的感觉为目标的，这一点是非常困难的。而且在"攻击模式"那种自身纤瘦的体型中，有电位器的腰的部分是相当大的难题。

VF－1 J(一条辉机)& VF－1 S(罗伊・佛卡)

攻击形态的 BARUKIRI 一直保证了直立状态的"人体"的平衡，它各关节的位置和其构造还是与真正的人体有着相当大的差异。因此，按照设定的关节动作就不能按照人的体感来描绘。所以，我们可以看得出来制作者在本作中对各关节的追加和面构成的微妙平衡上很是下了一番工夫。





▲S 型的华盖部分。圆形雕的处理模仿了 10 年前佐藤『机师』拓的海洋堂配套元件的处理。

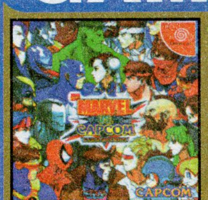




MARVEL SUPER COMICS

估计大家都玩过 DC 上发售的“MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES”和“MARVEL VS. CAPCOM2 NEW AGE OF HEROES”，超华丽的战斗画面，极刺激的操纵手感，一定给大家留下了相当深的印象吧。但是又有几位玩家读过原作，了解藏在游戏后面的故事呢？在这里我们就要向大家介绍那些即使不知道原作也能够轻松享受的漫画和电影，laser 保证这些东西一定会比游戏更加的有乐趣！

GAME 精彩无比的战斗，让人过目不忘！



“MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES”



“MARVEL VS. CAPCOM2 NEW AGE OF HEROES”

虽然 laser 想没有人会不知道这两款游戏，但还是稍微复习一下吧！

如果提到现在在 DC 和街机等上面登场的 MARVEL 系列游戏的话，那么当推这个“MARVEL VS. CAPCOM”的系列。MARVEL 漫画上登场的主人公们和 CAPCOM 的游戏人物们进行对战，形成一种超越了媒体的交叉战斗。这个系列除了有特定的华丽连续技等特殊系统之外，它在每次的新作登场时还会采用崭新的系统。而且，在游戏中登场的不仅仅是在漫画中人气极高的人物，其中还有只在作品中出现过 1 次的人物等，内容丰富多彩。因为登场人物全都是没有破坏原作想像的完全再现，所以玩家恐怕能够在游戏中品尝到在书中无法体会到的乐趣。

MOVIE 还在上映中！能够看到新的“X－MEN”吗？



▲在游戏中众人熟知的狼人，他是被做为一个探寻过去的孤独男人来进行描绘的。

这是现在已公映的“X－MEN”电影。从冗长的原作中筛选出来的脚本也许更加有利于大家从头了解这个世界。主角是在漫画中拥有超高人气的狼人。但是，电影的设定等方面与原作存在着若干的不同，所以在观看之后再试着阅读漫画便能够明白那种差别，这种过程也许是另外一种乐趣。

在这部电影中，除了使用在《泰坦尼克号》中使用过的数码影像技术之外，还集结了好莱坞 SFX 工场的最新技术，从而形成了一部超迫力的电影。

▼做为 X 博士的左膀右臂，赛克洛普斯要对 X－MEN 们进行指挥。与漫画一样，此人在电影中也被生动的描绘了出来。



COMICS 这是一切的开始……

这是数十年持续被美国人爱戴着的 X－MEN 漫画的主人公们。在全世界“蜘蛛人”、“超人”和“X－MEN”也家喻户晓。在这里，我们将以最有人气的漫画“X－MEN”为中心来向大家介绍！

X－MEN

这位突变体，超级主人公于 1963 年诞生于美国。那时正是对于人种差别的公民权运动高涨的时代。在漫画被发表的当时，也许是因为“人类对突破体”这种对立主题的缘故，这部漫画怎么也无法博得人气。但是之后，随着新成员狼人和斯托姆等个性化人物的登场，这部漫画也渐渐的博得了人气，并且最终成为美国漫画史上不可动摇的人气漫画。登场人物们的烦恼和他们与敌人战斗的姿态都使读者们产生了共感，并且给与了读者们勇气。



「X－MEN ENCORE 2」

▲本书收录的是“火炎怪人高斯特拉依达”和“异次元人摩杰”。

MARVELS



这是由阿利克斯·罗斯通过华丽的感觉所描绘的艺术漫画。如果你弄到了这本书的话，那么你可以看到书中极其细致的描绘。在这本书里作者运用了独特的手法，他利用模型创造出与剧中相同的场景，然后对场景进行摄影，最后再对着照片进行描绘。用这种手法描绘出来的 MARVELS，绝对是一本相当棒的让人不忍释卷的艺术作品。

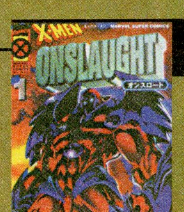
AGE OF APOCALYPSE

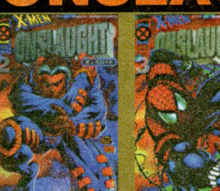


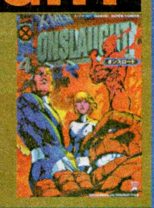
“X－MEN”史上从未有过的超大型交叉故事。魔神 APOCALYPSE 支配了另一个世界，在那里将开始新的阴谋……我们的主人公们又该面对什么样的战斗呢？

◀创始者 X 博士在结成成员之后便被杀害，从而大大的改变了历史。

ONSLAUGHT





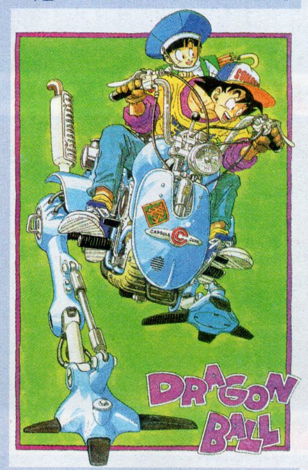


这一系列描绘了与谜一样的敌人“奥斯洛特”对战的情景。奥斯洛特的真正面目是……！？令人窒息的故事情节一层层的深入展开，绝对无法让人将目光移开。与“AGE OF APOCALYPSE”合在一起读是相当不错的！



动漫10年

想要把你忘记真的好难——记《DRAGON BALL》



一天闲得无聊，把自己埋在编辑部二楼的画集山里面消磨时间。忽然间眼睛就跳了一下，手颤颤的，不敢相信居然会发现这样的宝藏——一本《DRAGON BALL》的画集就那么静静躺在角落里。它就那么静静的躺着，似乎一直就在等着我的到来。我迟疑了几秒钟，随即一把抓过来抱在怀里，虽然它已经是满面尘灰，边角破损。接着的两个多小时，我就那么蹲在地上，把自己沉浸在龙珠的世界，再一次的欢笑，再一次的激动，连楼下喊吃饭的声音都没有听见。从头至尾，再从尾至头，然后再从头至尾……不知多少遍以后，我才意尤未尽把它放下，饥肠辘辘的感觉一点一点清晰起来。往楼下走的时候，我忽然明白了一件很简单的事：龙珠，想要把你忘记，真的，好难。

漫画的龙珠，忘记不了，可能每一个热爱的龙珠的人都会记起当中的一个一个细节，laser 就不在这里浪费版面了。下面就具体的介绍一下我们不熟悉或者说不太熟悉的漫画和游戏吧。

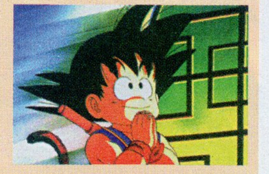
动画的龙珠

1986 年 2 月 26 日，在这一天播出的动画片《龙珠》，带动了波及全亚洲乃至全世界的《龙珠》热潮。

很多人认为总数超过三百多集的《龙珠》并没有故事上的分歧，但事实上它总共划分了四辑，分别是《DRAGON BALL》、《DRAGON BALL Z》、《DRAGON BALL Z 悟饭篇》、和已经完结的《DRAGON BALL GT》。故事内容方面，主要还是环绕着七颗龙珠为主——只要集齐七颗就可以实现任何的愿望。除此之外每一辑都分别推出过电影版和 TV SPECIAL 版，分别是《DRAGON BALL》《神龙传说》和《最强之道》等其四套，《DRAGON BALL Z》与《悟饭篇》就有《世界上最强的人》、《整个地球的超决战》、《超级塞雅人孙悟空》、《100 亿能量战士》、《燃烧吧！热战、烈战、超激战》、《超战士激破！胜利是我们的》、《复活的合体！悟空与贝吉塔》和《龙拳爆发！谁可匹敌》等共十三套。至于 TV SPECIAL 版则共有《DRAGON BALL Z》的《绝命的反抗》和《GT》的《悟空外传！四星珠是勇气之证》等三套，不知道大家都有没有看过？不过现在在市面上流行的 RM 盘，如够用心的找找看应该还是能够有所发现的。各位龙珠迷，还在等什么？拿上钱包去采购吧！（声明：以上不是广告）

电视版的《DRAGON BALL》

故事内容：小悟空在一次偶然的意外下认识了布尔玛，由于布尔玛想集齐七颗龙珠，便和小悟空一起踏上冒险的旅程。在冒险的过程中遇到了黑绸军，皮拉夫的敌人的阻挠，也结识了一些朋友。当然也穿插了武术大会等精彩万分的情节。与原著相差不大的故事情节吸引了不少的动画漫画迷。

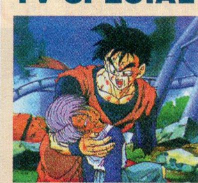


电视版的《DRAGON BALL Z》

故事内容：承接《DRAGON BALL》的最后一幕，讲述的是小悟空长大成人（不能叫小悟空了）后成家立业（家倒是成了，可立业……汗），与牛魔王的女儿琪琪为了幼时的约定（……再汗）结婚，生下了乖儿子悟饭。经过了数场激烈的战斗交待了悟空的身世，故事的最后还安排了悟空幼时的死敌黑绸军向他报仇等原创情节。



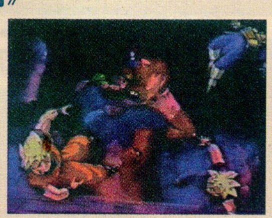
TV SPECIAL《DRAGON BALL Z》第二辑



故事内容：主要是描述特兰克斯的过去。在篇头中说明悟空因为突发的病毒性心脏病去世，不久战士们遭到人造人的袭击，在战斗中贝吉塔、小林、短笛等人全部战死，只剩下残废的悟饭和幼小的特兰克斯二人与人造人展开艰苦奋战，然而不久悟饭也战败而死……这套片名为《DRAGON BALL Z 之绝命的反抗》，篇长为一个小时。由于是用漫画里的一个超短的番外篇（却极其精彩）展开而成，因此相当有特色，也相当的引人注目。

OVA 版《灭决赛雅人计划》

故事内容：与赛雅人居住在同一星球的鲁鲁人，因为被赛雅人清洗了种族而感到无比愤怒，而其中的一位名叫拉杰博士的鲁鲁人在临死前的一刻开动了发明的复仇机，制造出了一个超强的战士来展开复仇。这套片的最大买点就是它来自游戏《DRAGON BALL Z 外传》推出后的一套 OVA 版，因为从未在电视上和电影上播出过，并且故事内容跟足游戏中的情节，所以是较为特别的一辑。



游戏的龙珠

《龙珠》的游戏相信大家都曾经玩过不少吧？能够操纵自己喜爱的角色在游戏里打打杀杀，或是亲手使出超魄力的熟悉的招数，简直是一种难以言寓的快感。laser 搜集了到 1997 年为止有关于《龙珠》的所有游戏，一共是 24 款，laser 从中选取了一些较为经典的介绍一下，大家看一看，家里面有没有珍藏？

●《DRAGON BALL——神龙之谜》



FC/BANDAI/86 年 11 月 27 日/ACT/4500 日元/1P

龙珠系列的第一作，在喜爱龙珠的 FANS 里面引起轰动。其玩法相当的简单，整个游戏以 2D 横向来进行，BOSS 战的时候则会变成单对单的决斗（若按紧下 B 然后再按 A 就可以发出冲击波）。剧情方面则是从悟空开始冒险开始，直到神龙第二次出现为止。可是整个故事的结构性缺乏完整，而且剧情与原作有少许的出入。

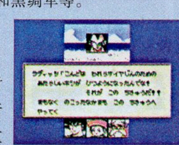
●《DRAGON BALL——大魔王复活》



FC/BANDAI/88 年 8 月 12 日/RPG/5800 日元/1P

这是龙珠系列的第一款 RPG 游戏，不但提高了画面上的素质，而且补救了上一集在剧情上的不足。其玩法是以卡片来做各种攻击的指令。剧情方面是采用了原创剧情，但是反面角色仍是动漫画中的角色，例如短笛大魔王和黑绸军等。

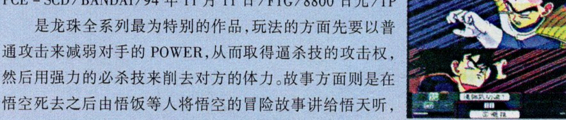
●《DRAGON BALL Z——超武斗传》



SFC/BANDAI/93 年 3 月 20 日/FTG/9800 日元/2P

这是龙珠系列的第一款格斗游戏，以单对单的决斗对战形式来进行。其特点是玩家可以自由地控制角色的行动，令战斗更像动画般紧张刺激，此外所有的必杀技都重视的完全再现原著的描绘，令喜爱龙珠的玩家大呼过瘾。

●《DRAGON BALL Z——伟大的孙悟空传说》



PCE-SCD/BANDAI/94 年 11 月 11 日/FTG/8800 日元/1P

是龙珠全系列最为特别的作品，玩法的方面先要以普通攻击来减弱对手的 POWER，从而取得逼杀技的攻击权，然后用强力的必杀技来削去对方的体力。故事方面则是在悟空死去之后由悟饭等人将悟空的冒险故事讲给悟天听，可说是为了纪念悟空的一生之作。

责编/laser

编辑部内幕大揭秘!

之 名字的由来

责编/laser

和风吹送，春暖花开，转眼之间又是一个暖洋洋的春天。有句话说得好：一年之计在于春，一天之计在于晨（被众人击倒：你俗不俗啊？）。在这个生机盎然的春天的清晨，记者风尘仆仆（有这么说自己的吗？）地赶到了编辑部，就一些诸如名字等敏感性的问题采访了以主编为首的众位编辑，以下就是这次采访的实录：

PART 1

时间：pm9:30 地点：主编室 人物：BLUE

记者： 主编您好！能不能告诉大家您为什么要用 BLUE 来做自己的名字呢？

BULE：是啊。从《电子游戏与电脑游戏》开办至今，已经度过了将近五年的时光。在过去的五年里，我们经历过失败，也分享过成功。能够走到今天这步，是很不容易的，是和大家的努力奋斗与辛苦工作分不开的！！



▲这幅画据称是BLUE大人的自画像，可是到底哪一个是……

记者（身不由己地站起来鼓掌）：说得太好了！您用 BLUE 来做名字有什么寓意吗？

BLUE：是啊。在这刚刚到来的新的一年里，随着市场改革进一步的深入发展，商品经济进一步的繁荣昌盛，我们面临的机遇和挑战也将越来越大。但是，面对困难和挑战，我们不会退缩，我们不会逃避。我们会坚定地接受它们，我们会勇敢地面对它们。我们有理由相信，今后，我们的步子会越迈越大，我们的路子会越走越宽。我们的东西，也会越做越好！

记者：（再次起立鼓掌）：请问您用 BLUE 这个名字是不是因为您偏爱蓝色呢？

BLUE：是啊。在过去的几年里，我们遇到了相当程度上的困难。但是，凭着各位同志的齐心协力，我们一步步地走了过来，并且达到了现在的高度。这一点，是值得我欣慰的……

（5分钟后）记者：…………

BLUE：……然而不得不承认的是，在以往的工作过程中，我们有一些同志犯了骄傲自满的错误。虽然在原则上来说，这不算什么。但是！请同志们记住：千里长堤，溃于蚁穴啊！在小的问题上摔大跟头，这是许多同志惨痛的教训啊……

（10分钟后）记者：…………

BLUE：……能不能把视野展得更开，能不能把眼光放得更远，是我们今后面临的主要问题……

（30分钟后）记者：zzzzzzz（熟睡中）

BLUE：……对于今后的工作，我要向大家提出以下几点要求……喂喂喂，小同志，你的口水把我的讲稿弄湿了。

记者（睡意惺忪地睁开眼睛）：啊啊啊，对不起。感谢您在百忙之中抽出时间回答我的问题，多谢！

BLUE：没关系，我们的原则就是欢迎每个人来监督我们。展开全面的批评与自我批评，是完全必要的……

记者：zzzzzzzzz（又睡着了）

PART 2

时间：pm11:00 地点：电脑前 人物：E－T

记者：E. T 您好！从小我就很喜欢您的这个名字，能告诉大家您为什么要用这名字吗？

E. T：…………



▲上面这个手捧鲜花，被漂亮的小姑娘亲吻的脏兮兮、粘乎乎的家伙难道就是E·T?

记者（汗）：您用这个名字是因为长得很像外星人吗？不会啊，就我看来您还是很英俊潇洒的。

E. T：…………

记者（大汗）：从您的名字来看你是斯皮尔伯格的忠实拥趸，对吗？

E. T：…………

记者（大汗淋漓）：这个名字对于你来说有很深的寓意是吗？

E. T：…………

记者（汗如雨下）：您是不爱说话还是这些问题您不愿回答呢？

E. T：…………

旁人：咦？你在干什么呢？E. T 现在正在睡觉呢。你别看他睁着双眼神采奕奕的，其实已经不知睡了多长时间了。这是他多年熬夜锻炼出的一项绝技。在这种状态下，你和他说什么他都听不见的……

记者：…………（由于严重缺水晕倒了）

PART 3

时间：PM12:00 地点：电视前 人物：DRAGON

记者：DRAGON 您好！我是一名记者，想就一些问题采访一下您，不知道可不可以？



▲右边这个傻乎乎的自愿上钩的东东难道就是大名鼎鼎的 DRAGON?

DRAGON（把新到手的 PS2 放在脸上不停地摩擦）：5555，我心爱的 PS2，我盼星星盼月亮终于是把你盼来了……你都不知道啊，这几天我茶不思饭不想，想你想得睡不着觉……

记者：不知道您用 DRAGON 这个名字是不是有着特殊的意义呢？

DRAGON（把一张《鬼武者》小心翼翼地放入机器）：不知道 CAPCOM 在 PS2 上表现力能够怎么样，估计应该没什么问题吧。可千万不要辜负了我的七百大元啊，这可是我紧衣缩食一口一口省下来的啊……

记者：您用这个名字是因为您生肖属龙，还是因为您的真名里带有龙字呢？

DRAGON（目不转睛地看着电视画面）：还真是牛啊！看看这 CG 做的，简直太棒了！尤其是这个汗珠滴下的画面……啧啧啧，太强了。唔唔，手感也不错啊。

记者（怒）：您就不能正面回答我的问题吗？

DRAGON（不小心被一个大鬼杀死，满意又微带遗憾地叹口气，不经意地转过头）：嗯？你是谁？怎么进来的？这里不准身份不明的人随处乱逛你知道不知道？

记者（大怒，心理状态是一大群正在抽龙筋扒龙皮的哪吒）……

后记：由于记者饱受了一上午的各种折磨，终于因为体力不支倒下了，他是一个好同志，一个在工作上勤勤恳恳，学习上孜孜不倦，生活上艰苦朴素的好同志，我们会永远怀念他的……

记者（从地上爬起来）：shit！我还没死呢！！不要乱加无聊的插话！！我还会回来的……

（再次晕倒）

继续后记：看来今天想让他采访新加入的五位勇者是不可能的了，那只好等到下次了。敬请期待，下一期的《编辑部内幕大揭秘》！



▼神秘的勇者？？新加入的五位

三国的真相

万世虚名骂关羽（下）

文/非天工作室

关羽从曹营逃归刘备，是在建安五年（200年），而当他再次在历史中露面，则要到八年后的曹军南征。《三国志》上记载："曹公定荆州，先主自樊将南渡江，别遣羽乘船数百艘会江陵。曹公追至当阳长阪，先主斜趣汉津，适与羽船相值，共至夏口。"其后曹操在赤壁战败，退回北方，"先主收江南诸郡，乃封拜元勋，以羽为襄阳太守、荡寇将军，驻江北"。

关于赤壁之战，《魏书》和《吴书》中的记载绝然不同。《魏书》说："公至赤壁，与备战，不利。于是大疫，吏士多死者，乃引军还"；而《吴书》却说："（周）瑜、（程）普为左右督，各领万人，与备俱进，遇于赤壁，大破曹公军。公烧其余船引退，士卒饥疫，死者大半"。但不管是哪种说法，所谓的赤壁之战都没有演义中那样重要和辉煌。而关羽在此战中的作用，史书上也没有丝毫记载。演义中为了体现关羽的义气，还虚构了"华容道义释曹操"的感人情节。有关这段小说的背景，可以参考裴疏引《山阳公载记》所说的："（曹）公船舰为备所烧，引军从华容道步归，遇泥泞，道不通，天又大风，悉使羸兵负草填之，骑乃得过。羸兵为人马所蹈藉，陷泥中，死者甚众。军既得出，公大喜，诸将问之，公曰：'刘备，吾俦也。但得计少晚；向使早放火，吾徒无类矣。'备寻亦放火，而无所及。"

所以啊，曹操可能是逃得很惨，可是刘备根本没有在他归路上设伏，只是马后炮放了几把无用的火而已，关羽义释曹操完全是演义的虚构。

此后，"先主收江南诸郡，乃封拜元勋，以羽为襄阳太守、荡寇将军，驻江北。先主西定益州，拜羽董督荆州事"。刘备拿下益州，感觉这地方不错，就呆住不走了，把荆州军政两方面都交给了关羽。为什么？因为关羽是他老哥们，可以保证忠诚度。

刘备在益州收了马超，因为关羽从来没有见过马超，就写信给诸葛亮，问"超人才可谁比类"——马超什么人啊？他本事怎么样？诸葛亮知道关羽这家伙比较骄傲，就哄哄他，说马超文武全才，当世豪杰，足可以和张飞并列，不过当然啦，"犹未及髯之绝伦逸群也"——没有关将军你厉害啊。因为关羽"美须髯"，也就是说胡子非常漂亮，所以诸葛亮尊称他一个"髯"字。关羽看了信，这个高兴啊，拿了去到处给人显摆——整个儿一个被捧得飘飘然的大老冒！

这里讲一句题外话，所谓的"五虎上将"，也是演义的虚构。虽然关、张、马、黄、赵五人在史书上并列一传，但是赵云长时间担任刘备的亲卫队长，资格和升官速度比其他四人差得太多，要在那四个死了以后，才慢慢爬上去的。

然后，就是关羽最辉煌的北伐了。演义上说，关羽围曹仁于樊城，曹操派于禁、庞德统帅七军往援，结果被关羽水淹七军，杀庞德、擒于禁，威震华夏。曹操没有办法，甚至一度想迁都以避其锋，最后接受了司马懿等人的建议，偷偷和孙权联合，偷袭荆州，同时再派徐晃正面攻击关羽。关羽腹背受敌，这才大败，凄凄惶惶逃走麦城，被孙权逮住砍了脑袋。

这么一看，似乎关羽真的很强，所以败亡，全属天意，非战之过也。但真实的历史，其实并不完全是这样的。"威震华夏"这四个字，是史书上的原文，但仅靠这四个字，却并不能说明老关他肯定很拽。威震华夏是形势所及，导致这种形势产生的因素是多方面的，并非关羽的功劳。

当时是汉建安二十三年（218年），刘备从益州北进，图谋汉中，虽然被曹洪斩杀了吴兰等将，但是刘备主力并未损失。于是曹操西去长安，准备展开和刘备的恶战。而为配合刘备进兵，并趁曹操战略重点西移，南线空虚，关羽以荆州主力北伐，攻击镇守樊城的曹仁。当时，关羽撒开无数间谍北去，煽动荆、兖等地豪强造反。十月，宛城守将侯音造反，扣押太守，响应关羽。第二年正月，"（曹）仁率诸军攻破音，斩其首，还屯

樊”。

曹仁的兵力不如关羽，但凭借樊城等据点，一直和关羽对峙了大半年。五月，曹操结束汉中战事，回归长安——这仗打得实在窝囊，大将夏侯渊都战死在走马谷（一说定军山），曹操好不容易把残兵领了出来，还来不及喘口气，就于七月派于禁、庞德统兵数万，南下增援曹仁。

接着，关羽水淹七军。史书上只说：“关羽攻樊，时汉水暴溢，于禁等七军皆没，禁降羽。”根本没有提到关羽如何利用天候破敌，而完全是因为偶然的天灾，于禁仓促来援的北方兵马缺乏船只，而关羽带的荆州兵当然既多战船，又善水战，于是一战擒禁。要据此就说关羽如何能带兵打仗，恐怕不大站得住脚。

于禁全军覆没，整整三万人被关羽俘获，樊城附近的战局对曹军非常不利。“仁人马数千人守城，城不没者数板”——也就是说，洪水距离城墙头只有几块木板的厚度了，可实在危险。然而更危险的是，“羽乘船临城，围数重，外内断绝，粮食欲尽，救兵不至”。曹仁看情况不好，就想突围撤退，但是参谋满宠劝他说，你要是一跑，北部荆州咱们就全丢了啊！曹仁一听不错，当下“激励将士，示以必死”，咬牙苦守。

就是在这个时候，曹操想到了迁都，关羽似乎真的“威震华夏”。但是实际上，曹操自十五年前攻下袁氏的大本营邺城以后，就懒得再回许都看汉献帝的苦瓜脸孔了，一直以邺为居所，每战必以儿子（或曹丕或曹植）留守，战后则归。建安十五年（210年），也就是曹操以邺城作为新大本营的第六年，更在邺大起铜雀台。总之，曹家的统治中心实在邺而不在许。关羽围了樊城，曹丞相一烦，想把那个名义上的天子之都废掉，全挪到邺来，这其实算屁大的事啊。而且那也不过就是一闪念，司马懿等一劝，立刻做罢，压根儿就没真这么计划过。结果就被后人抓住小辫子，遂成关羽之名。因此有人如此评论道：关羽生平顶峰“威震华夏”之时，也不过只是掀起了曹丞相袍袖的一个小角罢了。

不过于禁的失败，直接刺激了一个人，那就是孙权。孙权和刘备在合兵破曹操于赤壁以后，围绕着荆州问题就一直在内斗不休。刘备一开始说借取荆州，等夺了益州就归还，可是进了成都以后却又反悔，说：“我正在图谋凉州，等拿了凉州，就把整个荆州还给你。”孙权心说，这种空头许诺到哪天才能到头哇，于是派遣官吏接收荆州南部三郡（长沙、零陵、桂阳），想造成既成事实。关羽听说此事，老实不客气，全部给你赶跑。孙权大怒，提兵两万前来火拼，派鲁肃在巴丘牵制关羽，而吕蒙等人飞速夺取了三郡。刘备现在实力强了，腰杆也硬了，也马上亲自东来增援关羽。赶巧这时候曹操收了汉中，消息传到四川，成都百姓一夜三惊，人心惶惶。刘备没办法，只好提出和谈，决定让孙权吐出零陵，而他把长沙、江夏、桂阳三郡还给东吴，这才抽出身来西抗曹操。

在这些争斗过程中，《吴书》上记载了两件事情，牵涉到关羽。一件是大家都熟悉的“单刀会”，元朝大戏剧家关汉卿还创作了同名杂剧，把关羽写得这个威风。但是史书上记载的这场会议过程，却和演义、戏曲中完全不同。

故事就发生在刘备前来增援关羽，准备和孙权决斗的前后。鲁肃一直是孙刘联合抗曹的竭力主张者，实在怕事情闹大了不好收拾，于是邀请关羽前来谈判。双方商量定了，兵马都驻扎在百步以外，而谈判双方代表只准备带一把单刀－－所以叫“单刀会”。会上，鲁肃侃侃而谈，不卑不亢，有理有据：“国家区区本以土地借卿家者，卿家军败远来，无以为资故也。今已得益州，既无奉还之意，但求三郡，又不从命……”关羽给说得哑口无言，唯唯而退。不久，刘备就割了三郡给东吴－－虽然这不是鲁肃的功劳，而是曹操杀入汉中，威胁刘备后背的功劳，但是谈判双方的气势高下，比起演义来可完全是左右颠倒啊。

另一个故事，和一个地名有关，名叫“关羽濑”－－光听这名字，似乎是蕴含着一段关羽的英雄事迹，可其实完全相反。也是在上文提到过的时候，当时甘宁跟着鲁肃镇守资水南岸的益阳，所部亲兵不过三百，而关羽有兵三万，挑了五千精锐，往资水上游的某处浅濑驻扎，准备渡江。鲁肃召集众将商议，甘宁拍着胸脯说：“可复以五百人益吾，吾往对之，保羽闻吾欬唾，不敢涉水，涉水即是吾禽。”意思是说，再给他多加五百人前去迎敌，他保证关羽听到他咳嗽声，就打死也不敢下水，否则肯定被他擒获。鲁肃点头，多给了他一千兵。果然甘宁一过去，关羽就不敢动了。因此以后就称此处为“关羽濑”，甘宁也因此被孙权拜为西陵太守。

话再拉回来，此次关羽打了大胜仗，孙权感到很大的压力，他一方面故意叫吕蒙装病以麻痹关羽，另方面却写信给曹操，请求讨伐关羽。曹操大喜，他正想让孙刘两家对打，自己好渔翁得利，于是把孙权的信送给曹仁，让他用弩射给关羽。而关羽这个白痴，既没有因此提高警惕，也不改变态度，好好地抚慰盟友，反而更加用力刺激孙权。他俘虏了于禁的三万人，借口食物缺乏，强抢孙权屯在湘关的米粮。于是孙权下了决心：这样的狗东西，我不打你，怎么对得起天地良心呢！

正好这个时候，曹操的第二拨援兵也到了，那是刚从汉中撤出来的徐晃，所统率的一些新兵。关羽已经包围半塌的樊城一个月了，一点进展也没有，闹到师老兵疲，他曾经和徐晃是好朋友，还想套交情，口呼“大哥”，被徐晃大骂一顿。徐晃趁机装出截其后路之态，吓得关羽烧掉军营，向后退却，在围头、四冢等地扎下新营。徐晃趁胜收复了偃城。接着，徐晃又假装进攻围头，但却偷袭四冢。关羽一看不妙，匆忙亲率五千兵来救，被打得大败，退入营中，想用鹿砦重垒抵挡敌军，却被徐晃趁胜破其鹿砦十重，荆州军跳入沔水而死的，被斩获的，数量惊人。后来曹操仔细倾听了战况报告，夸奖徐晃说：“吾用兵三十余年，及所闻古之善用兵者，未有长驱径入敌围者也……将军之功，逾孙武、穰苴。”这就是“长驱直入”这个成语的来源。

关羽被打得这样惨兮兮了，还不肯走，想找机会翻本。可就在这个时候，吕蒙白衣渡江，占领江陵，断了他的后路（谁叫他派和自己有矛盾的麋芳、傅士仁守备后方战略要地，真是找死！）。关羽急忙后退，虽然好在曹仁、徐晃没有追击，他自己却又犯了一个常识性错误：吕蒙善待荆州兵家属，并且允许关羽派来的使者“周游城中，家家致问，或手书示信”，使者回去把信给大家一散发，士兵一看“家门无恙，见待过于平时”——比关羽管荆州的时候待遇还好，立刻就丧失了斗志，纷纷跑散。从来好的统帅要在掌握军心，别说敌占区送来的信件，就算敌占区传来的任何一点不利消息，也必须封锁起来，以免影响士气。关羽连这么浅显的道理都不懂，他不完蛋才怪哪！

以后就简单啦，关羽败走麦城，被东吴军团团包围。他假装表示准备投降，而趁黑夜偷偷逃走，被识破而遭擒，最终让孙权砍了脑袋。我想孙权在砍下这颗长髯头颅的时候，一定在心里遗憾——不是遗憾关羽竟不肯降，而是遗憾原来和我对敌的是这样一个草包，早知道不用慎着了，早就可以做了他，取下荆州！

这就是历史上的关羽，和演义中的形象可谓大相径庭。关羽的形象完全是千年以后，被市井百姓宣扬一个“义”字，和封建统治者宣扬一个“忠”字，逐渐捧起来的。其实关羽也许是位壮士，也许是个好哥儿们，却绝对不是大将之才，甚至在军事上接近草包一个。刘备手下的几员将领，和一般从演义中得出的印象不同，其实无脑莽夫不是张飞，而是关羽啊！

让咱们用河南关岳庙中一副评关羽的对联来收束这个话题吧——

匹马斩颜良，偏师擒于禁，威武震三军，爵号亭侯功不忝；
徐州降孟德，南郡丧孙权，头颅行万里，封称大帝耻难消！



文/FEI

我是一个骷髅,一个极其普通的骷髅。所以你没必要怕我,我真的很普通。当然啦,我会动,但这有什么大惊小怪的?在俺们这里的骷髅都会动,不能动的才叫奇怪呢。

我是四年前被德考拉伯爵招聘进的恶魔城,在这之前我在坟墓里躺了多久自己都不记得了,但是墓碑上有句话让我满自豪的:"他的去世,是对世界最大的贡献。"看看,我以前也做过好事呢!不过我告诉伙伴们时大家都露出白森森的牙齿笑——真不知道有什么好笑的?

恶魔城的工作其实非常轻松,也就是来回地在同一个房间里巡逻。由于平时没什么人来,因此大家经常自己找点事情解闷,比如赌钱。伯爵给我们的待遇还算过得去,一般月薪也有2、30个金币吧,于是一堆闲得无聊的死灵骑士、骷髅、食人花和丧尸挤在一起扔色子甩牌成了常事。我去看了几回,没什么意思,也就是买大小,抽21点什么的,赢钱的骷髅往往把钱拴在自己的肋骨上,走起路来那钱袋都晃悠晃悠的,也不怕别人眼红。

当然我这种骷髅是不会眼红的啦,连眼球都没有,怎么红得起来。我的爱好是看书,这个爱好放在恶魔城挺麻烦的,因为书只有藏书库才有,于是负责看守礼拜堂的我不得不往返于两地之间。话说回来那个藏书库未免建得有些变态,我这种不会飞,不会二段跳的骷髅爬那楼梯简直是受罪。不过据说这种设计是防守入侵者的,因此我也就不好说什么,但是每次都要费九牛二虎之力才看得到书也实在滑稽,只有当锻炼身体。最后我花了半年工钱在伯爵的老爸那里买了副梯子才总算解决了问题。(一副木梯要100个金币!SHIT!)

自然日子不是都这么清闲的,该卖命时还得卖命。像我刚来不久就有个叫西蒙的什么勇者打了进来,没人拦得住,大家就看着他一路冲到伯爵那里去单挑。不出所料最后这家伙没得逞,伯爵不知用了什么手段,让他也成了恶魔城大家庭的一员。伯爵光凭这出色的外交手腕,就够俺们这些小卒子学一百年了。

之后是一段相当空闲的时间,没什么敌人来骚扰。我也从一个小小的持剑骷髅晋升到了装甲剑士,而且是调到城堡顶部大厅外担任保卫首长德考拉伯爵的光荣任务。眼见得前途日渐光明,甚至有人说我可能去逆之恶魔城工作——那可是个肥缺啊!我开始幻想以后的幸福生活了。

但真正强大的敌人终于出现了。

那是1796年的一个夜晚,月黑风高,我听到城门那边一阵喧哗,接着报信的乌鸦飞了过来,一路嚷嚷:"全员戒备!有人侵者!"哦哦!终于有仗打了!我精神一振,不过接着我们看到一个大人物——死神先生,他扛着把大镰刀急匆匆的飞了下去。我们面面相觑。

"死神大人这么快就出动了?"

"下面的敌人这么强吗?"

"听说那家伙杀了所有守卫!"众骨架和妖怪议论纷纷,但死神很快就回来了,手里还提了一包装备。之后上头的命令下来了:"消灭入侵者!"

不过小道消息越传越广,甚至有流言说那个敌人是伯爵的儿子。

"这也太离谱了吧?那不就成了伯爵的家事了吗?"

"要真的杀了他,伯爵会放过我们才怪!"

"算了,手下留情点……"

但是当这小子闯到我面前时,我才发现实在是该由我祈祷他手下留情才对,前面几个守卫被他一下子就干掉了。我打起胆子,向这个家伙冲去,身边的骷髅兵战友则一脸舍生取义视

死如归地拆下自己身上的骨头朝他猛掷，但一切都没有效果，这个和伯爵一样长着银发的小子只是跳过来——跳的好高——然后轻轻一挥剑，我身上的劣质盔甲便着了火，我感到骨架在一瞬间粉碎…

等他走了，我们才挣扎着爬起来————我们的生命是伯爵给的，只要伯爵还在，我们就不会死。"他去找西蒙啦，"一个重装骑士松了口气，"让他们打去，没我们的事了！"可惜那小子居然马上又回来了，手里拿份地图，嘴里还在念叨："见鬼，这个魔导器原来在那边！"于是我们又一次被他拆散了架。

"那份地图他从哪里弄的？"我惊讶地问。

"还不是藏书库那老头！"一个枪兵忿忿地说，"这都是什么样的家庭关系！祖父为了钱，卖东西给孙子去杀自己的儿子！"

"少说两句吧，你想晒太阳了吗？"伙伴提醒他。

"晒太阳"是很可怕的刑罚，咱们这些骷髅亡灵哪个不是见光就死？看见城外崖壁上吊着的那具骷髅了么？就是"享受"了阳光之刑的后果啦。

那个银发小子又回来了，看来已经升了不少级，我们自然更抵挡不住，在我第三次散架前听见他喊了一句："西蒙，我来了！"再之后是一段沉默，因为他去了就没回来，看来多半被西蒙干掉了吧。但是我听见沉闷的雷声，然后一只乌鸦来传令，告诉我们马上去逆之恶魔城，因为"那边人手不够"。

一步登天了！我们高高兴兴地收拾东西上路。

我被安排在地下庭园(现在可以叫"地上庭园")，旁边的吃人花告诉我，这里算个隐藏地点，那小子多半找不到这里来，"算你运气好，"它说，"如果是在必经之路上就死定了，除非升级成那种黄色大骷髅头！""哦哦！"我松了口气，既然他不会来，就怨不得我不杀敌了。那种黄色大骷髅头我见过，难看之极。



"咚"的一声，我的心一沉————他还是来了，看来更强大，于是我又被 KO 一次。但是他来干吗？这里可以不来的啊？一个比我死得后面一点的丧尸说，他听到那家伙咕哝了一句："完成 200% 的发现度还真难！"什么意思？

不管怎么样他还会再回来一次，这次不能放过他了！我们英勇地一拥而上，但是他从怀里掏个东西朝我们扔过来……十字架？！有没有搞错，这家伙真的是吸血鬼吗？

等我再一次站起时，那个拿十字架的吸血鬼小子已经离开了，剩下一群无可奈何的守卫大眼瞪小眼。只有……等待吧……

命运的时刻来临了，整座恶魔城都在震动，我感到生命正离我而去，看来伯爵也终于没能抵挡住自己儿子的攻击。"一切都结束了……"一名守卫喃喃自语，"总算要回死亡之国了……"语气中说不出的疲惫。我们互相拥抱，作最后的告别，也许是永别吧。"我会想你的，兄弟！""我也是！"

阳光从上面照下来，整座城现在都已成为飞灰，我也一样看着自己的身体缓缓化为灰烬。黑暗向我袭来，终于可以好好休息了。在失去知觉前，我最后看了一眼太阳。

后会有期。

责编 / *Laser*



想当初 blue 大人把掌机乐园这一任务交给 laser 的时候，laser 本来是想说一句：“俺干脆就不玩掌机的哦……”可是被 blue 大人一句“好，就这样吧！”和拍在肩上的热乎乎的手掌给压了回去。上次的一期完全是 E. T 手把手教着做的，时间又急，laser 还是没有领悟到该如何把这个栏目做得更好。没办法，只好求救于各位上帝——亲爱的读者们了。在下面 laser 要做一个小小的调查，希望每一个喜爱掌机和支持我们栏目的读者看过后把消息反馈给 laser，laser 会根据这些回答努力地把掌机乐园做得更好，做得更加贴近于读者，成为真正意义上的掌机玩家的乐园！！

你拥有的掌机是——GB□　GG□　WS□　其他□
你最喜欢的游戏类型是——RPG□　AVG□　ACT□　FTG□　其他□
你最喜欢的游戏厂商是——任天堂□　CAPCOM□　SNK□　SQUARE□　其他□
你最平常玩的是游戏是——中文版□　英文版□　日文版□
你认为上期的掌机乐园做得——好□　不好□　极差□
你最希望在掌机乐园上看到的栏目是——游戏攻略□　新游戏介绍□　回顾□　其他□
如果介绍 GB 以外机种的游戏，你认为是——好□　不好□　无所谓□
如果要大量介绍 GBA 的游戏，你认为是——好□　不好□　无所谓□
如果要大量介绍中文版的游戏，你认为是——好□　不好□　无所谓□

你最想和 laser 说的一句话是——

这一期的掌机乐园由于要等待读者们的反馈信息，暂时先只能做一页（其实 laser 都做好了《塞尔达传说》的系统解说和攻略，这一次临时搬家到“超攻略道场”去了。喜爱掌机的朋友就费点功夫，往后翻几页吧。

掌机历史大事表

1980	任天堂推出第一款掌上便携式主机：GAME&WATCH。虽然这款掌机的屏幕很小，看不很清楚，而且规则十分简单，但是由于其高度的便携性，深受广大玩家的喜爱，曾经红极一时。
1989. 4. 2	任天堂魔幻式的主机 GAME　BOY 发售！！从此开始了漫长的近乎永远的不败传说。当时对应的第一款游戏就是任天堂的招牌作品——《超级马里奥》。
1989. 6	又一款里程碑式的作品——《俄罗斯方块》推出！！使用随机配卖的联机线可进行两人对战。可以说这款游戏的发售对 GB 的普及起了极大的推动作用。
1989. 10	雅达利的便携机：LYNX 发售，使用液晶显示屏。
1989. 12	GB 上首款 RPG《SAGA》发售，制作商就是现在大红大紫的超级软件公司——SQUARE！
1990. 7. 27	FC，GB 同时发售益智类游戏，一时间在全日本掀起对战狂潮。
1990. 10	世嘉为在肥得流油的掌机市场上分一碗羹，推出了自己的彩色液晶掌机 GMAE　GEAR。彩色的掌机，移植 MD 和街机游戏是 GG 的几大卖点。
1990. 10	NEC 发售掌机——PC　ENGINE－GT，彩色液晶显示，使用与主机相同的 HU 卡。此款掌机的发售使得掌机市场争夺战愈演愈烈。
1990. 12	GB 上人气 RPG 续作《SAGA2》推出，在玩家中引起轰动。
1994. 3. 13	任天堂开始发售 SUPER　GAME　BOY，售价为 6800 日元。其作用是作为一种转换器在 SFC 上运行 GB 的软件。
1996. 2. 27	任天堂以红绿两种版本发售 GB 游戏《口袋妖怪／神奇宝贝》，后成为历史上销量最好的游戏，可以说是 GB 不败神话的中流砥柱。
1996. 3. 29	世嘉推出新型掌上型游戏机——KID´S　GEAR，但其功能与原来的 GG 无异。
1996. 7. 21	任天堂推出 GAME　BOY　POCKET。
1996. 11	万岱发售电子宠物鸡，反应良好，到 97 年 6 月底已达到 1000 万个以上，在全世界范围内掀起一股狂潮。
1997. 3	由郭富城出任主角的 GAME BOY 广告开始在国内的电视台播放，GB 国内售价降至 400 元以下，销量可观
1997. 11. 23	任天堂公布了 GB 专用的数码相机，与打印机及 GB 与 N64 连接的计划
1998. 8. 7	SNK 公布手掌机 NEO GEO POCKET，该机采用 16 位 CPU。
1998. 10. 21	任天堂 GAME　BOY　COLOR 在日本发售，售价是 8900 日元，一时间引起轰动，销量极佳。
1998. 11	Bandai 公布新掌机 WONDER　SAWN，其创意来源于 GB 的创造者横井军平先生。特点是横竖都能玩，而且省电。
1999. 3. 4	Bandai 发售 WONDER　SAWN。
1999. 3. 14	SNK 推出 Neo Geo Pocket Color。掌机市场的争夺战进入惨烈的白热化。
1999. 5. 14	任天堂 Game Boy Color 售价由 8900 日元降至 6800 日元。
2000. 6	GB 销量突破“不可能完成的数字”——一亿台！！成为历史上销量最高的游戏机。
2000. 8. 24	任天堂首次在 Space　World 展出 Game Boy Advance，游戏的画面，音效震惊全球，当时推出的游戏是《黄金太阳》、《寂静岭》。

Microgame 小陆游戏专营店

批发、零售、邮购、专修
诚招各地分销商

主机系列

PS Ⅱ代 15000 型 （主机＋原振柄＋原装 8M 记忆卡＋原版碟＋直读） 5300 元
18000 型 （主机＋原振柄＋遥控器＋原版碟） 3600 元 专用大电源 60 元/支
DC 系列（主机＋原柄＋上网套件） 美版（送原碟）1200 元 欧版（送原碟）950 元 日版（无上网）980 元 邮费 80 元/套
PS ONE 新款超薄机（主机＋原振柄＋直流电源＋直读） 101 型美版 980 元、102 型欧版 1080 元、103 型亚版 1150 元。专用电源 45 元/支，邮费 50 元/套

特别推荐

※新款超平日本原装 NEC15 寸彩监，带 AV、S、RGB 端子，可接电脑支持 VGA（800×600）售价：650 元/台，可看电视 780 元/台专用 RGB 线，45 元/条。VGA 连接线每条 30 元/条（邮购请告知最近的火车站及联络电话，木箱包装运费 80 元/台）。
※原装 21 寸索尼特的珑管 VGA 显示器，最高分辩率 1600×1200，刷新频率 100HZ 以上，电调，无发黄老化现象，售 2200 元。可配电 视盒（全制电视、S 端子、AV 端子）模拟式 480 元/个、数字式 650 元/个；木箱包装费 120 元，请告之到达车站及电话。

独家特惠

SNK－NGPC 彩色手掌机
普通机 450 元
超薄机 520 元
均赠送原版卡两盘
SNK 卡带目录：

12 合 1	480	棒球	150
9 合 1	480	格斗王 R2	240
网球	120	侍魂	280
美少女成长日记(黑白)	50	泡泡龙	150
越南战役 2	320	魔法射球	80
美少女格斗家	320		

特价酬宾大行动：土星金碟 3 元每张，邮费 15 元，目录见以前各期本店广告均可。

本日隆重推出索尼 PS 经典游戏回顾 2000 余种，首批 500 种详细目录 4 元/张 邮费 15 元（不限数量） 诚招各地分销商

恐怖反映（ⅠⅡ）/北斗神拳
V8 赛车四合一/野球拳
大航海时代外传/R4 赛车
X－MEN 对街霸/舞王 2
三国志 2（吞食天地）
天诛 4 代/天诛中文版
超级漫画英雄对街霸
拳皇过关/皇家骑士团 2
侍魂天草降临/DDR3ND
双截龙/波波洛克物语 2
太空战士（战略版）/刀魂
汽车 GO/恶魔之轮
美少女梦工厂（外传）
美少女梦工厂（大富翁）
格斗之王京/太阁立志传 3
坦克战争和平/爱与破坏
凝望骑士团 R 大冒险
金田一少年事件薄之地狱游国
杀人事件/雷神之锤 2
雷弩机兵 2/1945 一代
16 人街霸 2 合 1 龙龙麻雀
装甲前线（战场真实版）
格斗力量 1/美国大兵 2
斗神传/火爆警长俏娃娃
雷鸟/心跳回忆虹色青春
侍魂斩红郎无双剑/名将
名侦探柯南 3 人推理
牧场物语/牧场物语 3
杀人事件/鲁邦三世/捉猴
寄生前夜 2/盗墓迷城
美少女梦工场 3/帝国危机
超级自人足球 2/异形

迷失太空（真人版）/盗墓者 1
另类前线任务/盗墓者 5
大力士历险记 2/格斗野郎
实点赛车/暴力摩托 2
黄昏之都/我的暑假
扣杀球场 3/魔法巫术
魔鬼战士/神通小飞侠
小双侠赛车/毁灭公爵 1
盗墓者 3/暗黑破坏神
星河舰队/青春少女日记
饿狼传说 4,5 代/KTYPES
合金装备（完全版）
人生游戏/变形金刚
RPG 创作 4/RPG 创作 3
蜘蛛侠/命令与征服（金版）
深海大战/高达战队
生化危机 1/生化危机 2
陆行鸟 2/天仙娘娘麻雀
街霸三合一/少年街霸 3
魔域战斧/NBA 重扣手 5
射雕英雄传（中文版）/小火龙
毁灭公爵 5 合 1/陆行鸟 1
恐龙/幽灵学园探索篇
独行战士 ONE/NUTS
超级机器人大战 F（完结篇）
打碟 1,2,3,4,5/陆行鸟赛车
音乐滑板花样赛/FIFA2001
拳王记/任性桃天使 2
沉默的舰队/007 黑日危机
出击心跳战队（大战略）/圣灵机
二十二人对战龙珠/魔王戒指
蒙面超人 V3/星际电单车

音速战机（四国战机）/小泰山
紫金城麻雀/梦模 4＋5
超级欧洲联盟足球/屠龙战记
拳皇 98 封神领域真人快打全集
三合一/极度深寒/赌王
NBA LIVE2001/大指挥家
越南战役 1/越南战役 X
新版打碟/新蝙蝠侠/女侠
动力战士/雪岭危机/眠儿茧
吸血鬼战士/国际方程大赛
恶魔城 X（月下夜想曲）
星球之星/三人打麻雀
ROAR－2 赛 2/R3 赛车
机器人大战 2/兵蜂 RPG
斗姬传承/英勇神剑/寂静岭
暴力摩托（真人版）/实况足球 4
实况足球 5（日文版）/洛克人 X5
实况足球 5（中文版）/终极标把
实况足球 3（加强）/实点赛车
NBA3 对 3 暴力蓝球
一级方程大赛/沙地摩托 2001
奇奇怪界（合成 RPG）
野棒球/反斗天使/GOD
时空女忍者/95 格斗王
96 格斗王/97 格斗王
98 格斗王/99 格斗王
星河战队/美女真人撞球
机器猫 2SOS 国大冒险
欧亚列车杀人事件
皇牌空战（五合一）/宿命传说
怒之铁剑（大富翁）
真魔装机神/异度装甲

重装机兵 2/多鲁西大冒险
圣战士传说/妖霸天下
时空游人/高达对战/鬼眼城
GEX（蚂蚁人）/人生游戏 DX2
吃豆/银河公主传说
人鱼之烙印/摩托英豪 2
第四次机器人大战/同级生 2
Q 版街霸（口袋战士）
机器人勇气传说 2/修罗之门
幻想美少女/真人快打 4
VG 女子格斗/时空游人
格兰蒂亚/基连野望
感应少年/钢铁灵域
生化危机枪版/时空大刀
奈以达之门/铳梦/黑色瞳
双枪 1＋2/拿力高传说
SD 快打 6/心跳回忆 2
GT 赛车，足球，魂斗罗（3 合 1）
野心之战，油轮格斗，战斧（三合一）
反斗奇兵 2/枪神 2/DDR2ND
救火英雄 2/千手斗神
蜥蜴人（99）/街霸 EX2
吉它 1,2/小双侠/战斗国家
魔法神剑（太阳表决）/影牢
泡泡龙 99/3D 格斗（创作组）
真爱物语/铃之物语/病毒
秦始皇帝/同级生麻雀
怪兽机器人大战记/洛克人 3D2
物鲁依维特大冒险/蚯蚓战士 2
僵尸先生/阿武里斯战士
救火消防员/天诛忍者一代
同居人/赌圣/游戏王 1

钓巴斯鱼/夏色剑术小町
波波罗克物语/西游记 3
CIRCADIA/银河之星 2
狐独军人/爱与信赖之剑
爆走卡车传说 2
沉进帝国/机器人革命合集
超真实赛艇/上帝也疯狂
幻影斗技/兽化格斗 1
幻世虚构－精灵机导弹
寄生前夜（日文版）
游戏王/封印的记忆
铃木爆发/银河之星 1
堵场大亨/大航海时代Ⅳ
小美人女 2/皇牌空战 2
板本龙马（维新天国）
美国辣妹女郎（真人）
超时空要赛（PLUS）
人鱼传说/赌场风云
DOOM/幻想大陆战记
成龙/混乱危机/魔法门战士
风之封印—蓝水晶森林
野战兵团/恐怖帝国/UFO
3D 七龙珠/月华剑士
异次元学园/美猴王
美少女排球/作曲音乐
沉默的舰队/007 黑日危机
大盗伍佑卫门/炸弹人 2D 版
迷城谍影（失子之城）/12 合 1
PDA 专用游戏/昆虫传
MDK 孤胆枪手/古罗马帝国
私人巴士 1,2,3 命运
鬼魂力量/鬼魂力量 2

鬼魂力量外传/圣少女外传
（纯情的可怜骑士团）圣少女外传
大运动会 GTO/向王 1
恶魔战士 3EX/街霸方块 2X
X－MEN 超人对战街机版
玛莉炼金术士（PLUS）/武戏
超级机器人大战/刀魂
心跳回忆 2（热舞 DDR）
玩具兵大战 1/火爆撞砖
桃太郎电铁 7/野棒球 99
数码暴龙 2/第一神拳
魔剑美神 2/鬼手射击
恋爱 RPG 之微笑的远方
沙丘 2000/NBA JAM2 对 2
彩虹六号/前线任务 2 决择
1970 年对风机器人/MOON
动物岛大冒险 RPG
美女战队水之花道
火星物语/爬楼 2000
空中力量/外星战史 2
快刀乱麻（雅）/KKND2
魔剑美神/枪之危机
魂斗罗 4 合 1/冷血杀手
洛克人 3/IQ 方块五合一/装甲奇兵
新世纪 EVA 钢铁之友
千剑物语（RPG）
首都高/西游记（SLG）
银河之公主传说
皇牌空战（五合一）
可变走攻/太空战士 4,5,6/UFO
龙骑士传说/炸弹人合集 2 合 1
DDR 之舞台终级之梦

DDR 之舞台终级之梦 2
洛克人 2、3、4（对应 PDA）
妖精战士 1/红色警界（老版）
爱心过山车/小恐龙 2
英雄传说 3（白发魔女）
兽化格斗 2/越过我的尸体
生化危机 1（振动版）
极上 Q 版沙罗漫蛇/苍魔灯
商店会－传说之剑/悠久的伊甸
BRIGHT 战士/宇宙火箭（ENIX）
野战兵团 2（RPG）/游戏天国
魔兽争霸 2/牧场经营大富翁
格斗冲击/幻想大陆战记 2
荣誉勋章－美国大兵 1
新本动武者大战/武藏传
库洛摩法使（方块）/残灭者
银翼战机/摇滚赛车手
银河和平战争 3/双界仪
龙战士（3,4）/晶莹之露
流行音乐/浪漫沙加 2
私立学园 2/帝都物语
魔剑神拳/泡泡龙 4
幻空对决/足球小将
黑暗之心/坦克大战
DOOM 六合一/侍魂合集
机器人卫士/桃太郎传说
新世纪 GPX/武装战士格斗
怪兽机器人战记/洛克人 3D2
特鲁依维得大冒险/暗黑追踪者
阿兰多拉 1/迷失少年
大富翁/阿兰多拉 2
正义之纹章 2（FEDA2）/脱狱

锤锤大作战 1,2,3/咸蛋超人
女神异闻录 2（罚，罪）/梦模 1＋2
超级机器人大战 F/终极战役
玩具兵大工战（2,3）/钓鱼 2
钟楼（时钟之塔）/文明 2
螺旋的相克（RPG）/1 对 1 篮球
金田一少年事件薄 3 青龙传说
小护士物语/特警判官（史太龙）
棉花小魔女－太阳的告白
苍穹红莲人（空战）/恶魔人
莎罗曼蛇大战略/战区 51
超能力大战 2/古惑狼赛车
炼金术士爱丽丝/怪物农场
恐怖夜－地狱之火/钟楼
风云悟空忍传（西游记）
卡普空合集（1,2,3,4,5）
妖精战士（2,3）/浪漫沙加 1
X 档案（真人游戏）/冷血杀手
恶魔猎人 D/流行音乐 3
钢仁战记/前进海贼/雷电 DX
波波救 Q 难队/雷电风暴
美少女校园生活/天使同盟
毁灭城市（1,2,3）/雷盖亚传说
玉茧物语/秘密指令大作战
欧亚列车杀人事件（真人）
生存（真人）/遥远的时空
悠久的伊甸/暗黑追踪者
转来转去大作战

动画 VCD 银碟 售价 4 元/张 10 片起邮 邮费 15 元 大量批发 价格另议 诚招各地分销店

片名	张数
流星花园 TV 版	17CD
幽游白书 TV 版	24CD
幽游白书（剧场版）	2CD
圣斗士－十二宫篇	25CD
圣斗士－北欧篇	9CD
圣斗士－海皇篇	5CD
圣斗士－真红少年	1CD
秀逗魔道士 OVA	3CD
秀逗魔道士（剧场版）	2CD
可有记起爱	2CD
超时空要塞 Ⅱ	3CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞 D7	4CD
超时空要塞 7（剧场版）	1CD
98 格斗王	1CD
3×3EYES Ⅰ＋Ⅱ	7CD
DNA2/X 战记	5/2CD
无尽的华尔兹	2CD
战场回忆	4CD
逆袭的夏亚	2CD
高达之 F91	2CD
高达 0083（剧场版）	2CD
0083－战士之黄昏	6CD
08MS 小队	6CD
08MS 小队（完结篇）	1CD
魔术士奥梵	9CD
魔术士奥梵 Ⅱ	12CD
99 格斗之王	1CD
高达 0080	3CD
新世纪 EVA	13CD
新世纪 EVA（剧场版）	4CD
星界之纹章	4CD
乱马 1/2	2CD
圣水奇缘	2CD
情侣乐天派	2CD
爱星球之恋	2CD
太空战士Ⅶ	1CD
心跳回忆 OVA	2CD
浪客剑心	26CD
浪客剑心追忆篇	4CD

片名	张数
我的女神	3CD
罗德岛之英雄骑士传	6/9CD
库洛魔法使 TV 版	14CD
乱马 1/2OVA	3CD
无限的利维亚斯	4CD
幽游白书（完结篇）	14CD
幽游幽白书（夜叉阴谋）	1CD
恋爱物语	1CD
秀逗魔道士第一辑	9CD
秀豆魔道士 NEXT	13CD
秀逗魔道士 TRY	9CD
仙界传－封神演义	9CD
真三一万能侠	7CD
水晶国传说（剧场版）	2CD
头文字 D2	5CD
恶魔战士	4CD
樱大战 TV 版	15CD
樱大战 2—轰华绚烂	2CD
银河英雄传说 TV 版	55CD
英雄本色	1CD
装甲骑兵	18CD
天空的守护神	13CD
高达 0079TV 版	16CD
逮捕令	6CD
银河战国群雄传	18CD
真空中的侦探	6CD
柯南 TV 版	14CD
快刀乱麻	1CD
游戏王	1CD
游戏王 TV 版	5CD
罗德岛战记 OVA	6CD
妖精战士 TV 版	9CD
JOJO 奇妙的冒险	1CD
天空之城	2CD
黄龙之耳	1CD
魔女宅急使	2CD
再见萤火虫	2CD
GTO 麻辣教师 18－32 集	8CD
风之谷	2CD
岁月的童话	2CD

片名	张数
红猪/铳梦	2/1CD
百变狸猫	2CD
风魔小次郎	6CD
魔术士奥梵 2	12CD
倒凶十将传	3CD
猎人/龙猫	3/2CD
灌篮高手－篮板王	1CD
强殖装甲	3CD
安达充作品－最后的冠军	3CD
库洛魔法使（剧场版）	2CD
鲁邦三世	2CD
飞越颠峰	3CD
车神传说	2CD
索尼克	1CD
圣露未纳斯女学院	2CD
传说之巨神－伊订	4CD
灌篮高手（剧场版）	1CD
织田信长（真人版）	2CD
寄生前夜（真人版）	2CD
金田一之（真人版）	
女怪	2CD
女王蜂	2CD
医院坡上吊	2CD
万有引力（剧场版）	2CD
流星花园（剧场版）	1CD
浪客剑心（剧场版）	3CD
口袋怪物尤斯的反击	2CD
太空战士九 CG	1CD
太空战士九（攻略）	2CD
宇宙骑士 Ⅱ	3CD
高智能方程式	5CD
生化危机真人版	2CD
魔法骑士 TV 版	7CD
机动战舰 TV 版	9CD
非常偶像 KEY	10CD
银河铁道 999	1CD
星界之纹章－完结篇	3CD
高立的未来世界	12CD
接触 TV 版（上篇）	17CD
安达充作品－邻家女孩	6CD

片名	张数
饿沙罗鬼 TV 版	13CD
D4 公主/毁灭	4/2CD
高达 MTV	1CD
六翼天使之声	6CD
深海特工队	9CD
全日本卡通 MTV	1CD
女浪人－月影兰	1CD
彼男彼女的故事（15－24 话）	5CD
铁拳 2	2CD
恐怖宠物店 3,4	2CD
金田一之绝顶聪明的推理	2CD
柯南太顺利的推理	1CD
柯南之小兰的推理	1CD
柯南之名侦探柯南音乐篇	2CD
青山刚昌短篇集	1CD
BOYS BE（恋爱白皮书）	2CD
新世纪 GPX ZERO	4CD
新世纪 GPX SAGA	4CD
新世纪 GPX TV 版	13CD
兽战士/海贼王	9/9CD
甲龙传说	1CD
八云立/乱战突破	1/2CD
千年女王	2CD
万能文化猫娘 OVA	3CD
金田一之七濑美雪杀人嫌疑犯	1CD
街霸 ZERO（3－4）	1CD
宠物小精灵 TV 版	22CD
向北（音乐篇）	1CD
W－杀人课	2CD
创世纪机土	3CD
绝对无敌雷神王－梦日记	1CD
银河英雄传说外传－反叛者	2CD
圣斗士之黄金苹果	1CD
神与神之战	1CD
最终圣战	1CD
人形草纸－傀儡师左近	4CD
希望成为天使（天使宝贝蛋）	9CD
亚历望大战记	7CD
虚界之魔兽	4CD

片名	张数
漫游记	5CD
咒语鬼精灵	1CD
金星战记	2CD
电车冒险记	1CD
高校圣光战士	2CD
柔之道（篇处篇）	1CD
柔之道（奥运篇）	1CD
幻魔大战	2CD
红发少女安妮	2CD
雌威队	2CD
反黑风暴 8 仔	2CD
苍之流星	3CD
时空主旅人	1CD
杀手/东邪西毒	1/4CD
梦幻世界	1CD
超人学园	2CD
杀人机器	1CD
圣兽机	1CD
美幸－不可思议之国	1CD
极黑之翼	1CD
乐胜/绝爱	1/3CD
银装骑攻队	5CD
银河英雄传说外传	
－千亿之星	6CD
－螺旋迷宫	7CD
星方武侠	7CD
街霸 TV 版	14CD
柯南对怪盗基德	1CD
柯南卡拉 OK 厅杀人事件	1CD
柯南游戏浪画家杀人事件	1CD
柯南江湖诱拐事件	1CD
柯南步美被绑架事件	1CD
柯南奇怪寻人事件	1CD
山 T 女福星－求你说声我爱你	2CD
山 T 女福星－鬼姬传说	2CD
宇宙骑士 Ⅰ	16CD
间之楔	2CD
梦幻妖子	2CD
变形金钢	2CD
最游记 TV 版	13CD

片名	张数
快感指令	15CD
秘密电影	2CD
钢铁天使	9CD
乔乔冒险 Ⅱ	3CD
炎之迷宫	1CD
库洛魔法使 Ⅱ	5CD
浪客剑心第二部	14CD
卡片召唤师	1CD
爆炎	2CD
强殖装甲加而巴	3CD
EXD 杀手	2CD
柯南－暗孔中的杀人案	2CD
棒球英豪 TV 上	17CD
超时空要塞 7 Ⅰ. Ⅱ	13,11CD
稻中兵团	9CD
白色猎人 TV	9CD
白色猎人剧场版	2CD
GTO（1－40）	22CD
樱花大战 TV 版	25CD
女神侯补生（1－9）	6CD
天使禁猎区（1－3）	3CD
女浪人月影兰 TV	7CD
乱马 TV 版（1－105 集）	41CD
掌上娇女	5CD
人狼	2CD
命运之子	4CD
变形金刚 TV 版	10CD
浪客剑心－逆刃力	2CD
浪客剑心－齐藤	1CD
幽游白书－幽助之章	1CD
－飞影之章	1CD
头文字 D 剧场版	2CD
蓝色高达后篇	4CD
捍卫者	5CD
毁灭者战记	7CD
人形草纸（1～6 集）	
库洛魔法使一被封印的卡片（剧）	2CD
学生妹	2CD
瞳孔中的暗杀者	2CD
魔法少女樱中三部	7CD

DC128 位游戏目录 每片 7 元 邮费 15 元

银河之翼（双打飞机）
首都高速（直读）
太空频道 5（音乐）
街头霸王 3（格斗）
生与死（日版）
漫画英雄对卡普空 1、2
99 格斗王（直读）
街机网球（双打）
疯狂出租车（直读）
烙印战士（过关）
维罗尼卡（直读）
VR 射手 2000
刀魂（格斗）/欢乐跳舞
千禧杀神（双打过关）
武装飞鸟（飞机）
丧尸复仇（完全版）

世嘉拉力 2 代
世嘉 GT 赛车
武士复仇（过关）
魔月屠龙（过关）
索尼克 1、2 外传
罗德岛战记（RPG）
隐藏与危机（过关）
翡翠战士（过关）
人类最终战（过关）
空中霸王 1、2（飞机）
格斗之蛇 2
英雄潭（RPG）
装甲前线（坦克）
青之六号 1、2、3
失落的皇国（RPG）
出租英雄（双打过关）

再生侠（双打过关）
梦幻模拟战（RPG）
快打刑事（双打）
死亡之屋（枪版）
死亡密令（枪版）
V8 杀人赛车（双打）
VR 特警 2（枪版）
阻击手（枪版）
生化危机 2（2CD）
悉尼奥运 2000（体育）
恐龙危机（AVG）
深海怪杰（2CD）
星际战士（格斗）
机动战舰（RPG）
美少女学园 2
海豚/喷画小子

梦游世界各国（2CD）
蓝刺（AVG）/VR 战士 3
吸血鬼大乱斗（格斗）
SNK 对卡普空
恐怖战士（AVG）
能量宝石 1、2（4 人玩）
凶铃杀手（AVG）
法拉力 555/空军演习
魔剑 X（完美版）
大战略/影子侠
七之秘路/森巴舞 1、2
刑警 2025（双打过关）
童话 RPG1、2
十八轮大卡车
樱花大战 1（2CD）
星球大战（双打）

雪的回忆（RPG）
苏生（RPG）/十项全能
爱丽丝大冒险（过关）
星翼天使（2CD）
特种部队（三角洲）
城市危机（过关）
大头拳击 1、2
木偶情缘（2CD）
98 格斗王（直读）
樱大战 2（3CD）
美少女大富翁
雷神之锤/红色摩托
火星任务（射击）
创造明星/生化危机 3
街头斗士（双打）
轰炸机（射击）

恐龙世纪（AVG）
星际、雷射舰（射击）
三角龙骑士/撞车王
NBA2001/极麻雀
电脑对战麻雀
七星魔法（AVG）
生死决战（双打）
生死时速（赛车）
私立学园/罪恶克星 X
NBA 2K/古惑唐老鸭
跳舞台/DDR2
月华剑士/V 拉力 3
最终任务/F1 大赛
空母惊魂（AVG）
GT 赛艇/狂野之吻
生化魔王外传

腊笔小新/侦探绅士
学级王/世嘉新钓鱼
梦幻之星网络版
钢铁战记/银甲战士
新摔角/圣灵机
魔侠力量/信长野望
大都会赛车
三番市赛车
东尼滑板 1、2
神机世界 1、2
街霸三度出击 1
爆裂无敌/冰球 2000
龙争虎斗（真人快打）
V 拉力赛车 2
棉花小魔女 2
天九战士/格斗力量

超级大竞赛（过关）
重型武装战机
J 联盟特大号
超任模拟器（5CD）
街霸 2/泡泡龙 4
永恒王国/高达旋风
苍钢骑兵/玩具大兵
芝加哥之翼（4 人玩）
百变神鹰/金手指
雷神之锤特别版
机器猫（过关）
基边野望（2CD）
高尔夫球 1、2
三国六/流浪汉（过关）
莎木美版（完美版）
格兰蒂亚完美版（2CD）

周边配件

PS 光头原/组装物镜	25/100	10
PS 光头原装排线	30	10
PS 光头电机线	20	10
PS 光头可调电阻	5	10
PS 原装激光管	35	10
PS 原装振动手柄	85	15
PS 组装振动手柄	45	15
PS 金属跳舞台	300	80
PS 退膛振动枪	160	20
SS 金手指卡	75	15
PS 北通退膛枪	120	20
DC 全新原装光驱	380	30
DC 全新原装光头（不含驱动板）	260	20
DC 原装可视记忆卡	180	15
DC VGA－BOX	90	15
DC 金手指卡（配盘）	170	15
DC 组装 2M/4M 记忆卡	60/70	15
DC 万用大制转	160	20
DC 可上网 4M 记忆卡	165	15
DC 振动枪（对应狙击手）	90	20
DC 原装枪	260	20
DC 单人摇杆	155	20
DC SFC 模拟器 6CD——（2000 个节目）	60	15

各位商家、玩友如需索取更详细目录（SS、日剧、VCD、PS 碟、DC 碟、周边配件目录） 请访问本店网站：MICROGAME. COM. CN

邮购兼批零总部（汇款地址）：沈阳市铁西区南八中路 78 号（保工街八路口东 50 米）营业时间：早 8:00—晚 18:00
收款人：陆红疆 邮编：110023 电话传真（邮购查询）：024－25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档（金城宾馆斜对面） 营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真（邮购免打）：024－24141448 手机（批发专线）：（0）13609892121

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

欢迎浏览中国火星游戏网 WWW.marsgame.com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263.net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)　广州批发热线:020－81874316(仅限批发)　手机:013060627673　联系人:谭先生

土星节目大集合 4 元/张,邮费 15 元(不论多少)邮购注明游戏编号

1 超级机器人格斗
3 拳皇 96
5 沙罗曼蛇三合一
7 水浒演武
9 蓝球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猬 SONIC
19 花小路大作战
21 魔剑美神
23 大航海时代 2
25 天外魔境－第四默示录(2CD)
27 侍魂 3－斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙 2
33 空牙外传
35 空牙 2001
37 恶神传(DX 格斗
39 侍魂 3－斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
45 十三侦探
47 龙的五千年
49 新海底军舰
51 苍穹红莲队
55 97 世界杯足球
57 太阁立志传 2
59 樱大战(2CD)
61 魔术草蜢
63 玩具龙
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
71 女子高校
73 海底大战争
75 重装机兵 2
79 格斗毒蛇
81 FIFA97 足球
83 世加拉力赛(加强)
85 X－MEN 对街霸(需加速卡)

87 罗媚斗
89 紫焱龙
91 豪血寺一族 3(需加速卡)
93 美少女台球
95 超时空要赛(2CD)
97 美少女战士
99 武士道烈传
101 斗士历史(需加速卡)
103 大战略
105 VR 战士 2
107 彩京 4－战国风云
109 超南战役(需加速卡)
111 雷鸟战机
113 TT 摩托
115 三国志英杰传(中文版)
117 六人赛车
119 三国志孔明传
121 战区 51(对应光枪)
123 首领峰
125 三国志五代(中文版)
127 妖霸天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
133 VR 特警 2(对应光枪)
135 VR 战士对格斗毒蛇
137 炸弹超人
139 古墓丽影
141 摩托车大赛
143 洛克人 X4
145 心跳回忆 2－虹色青春
147 滑雪
149 悠外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地 2
155 湾岸赛车
157 3D 激光艇
159 恶魔战士 2
161 VR 特警 1 代(对应光枪)
163 生化危机 1 代
165 EO－异灵(4CD)
167 黑暗救世主

169 大战略 2－钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
173 洛克人 8 代
175 亚露巴外传
177 少年街霸 2
179 1945
181 守护英雄
183 逆鳞弹
185 音速战机
187 龙珠 Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说 4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘岛(中文版)
199 皇家骑士团 2
201 梦游美国 2
203 是 GTR 真实赛车
205 热血亲子
207 法国世界杯足球
209 真人快打全集
211 DX 人生 2
213 冲破火网 2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 腾崎诗织
221 超级炸弹人
223 街霸方块
225 普利鲁拉
227 菊花大战
229 武装雄师
231 泡泡龙 3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志 4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
243 3D 大作战
245 EYE(2CD)
247 街霸合集(2CD)
249 Q 版对战

251 怒一首领峰
253 机动战士 Z
255 超级机器人大战 F
257 侍魂 4－天草降临
259 小双侠
261 月下摇篮曲(3CD)
263 侏罗纪公园 2－失落的世界
265 生与死
267 斗神传 URA
269 桃太郎道中记
271 格兰蒂亚体验版
273 自制飞机 2
275 火线阻击
277 维新之岚
279 模拟 F1 赛车
281 月花雾幻潭(2CD)
283 梦精灵
285 飞鸟 120
287 少年军团
289 激斗大军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
295 空中之虎
297 骨头先生(2CD)
299 四驱小子
301 最高力量(对应光枪)
303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
305 银河英雄传说(加强版)
307 滑雪 2
309 卒业 S
311 雷雅战机 2
313 模拟城市 2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
321 游戏天国
323 世加拉力赛 2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
329 魔神转生 2(2CD)
331 依苏全集

333 98 地通那赛车
335 育成足球 2
337 三合一
339 银河之星－魔法学园
341 美苏坦克大战
343 零式装甲
345 文明 2
347 交通大亨
349 立全排球
351 全日本摔角大赛
353 胜利赛马
355 超音鼠 R
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
361 无法拒绝的爱
363 动物乐园
365 七风岛物语(2CD)
367 失落的古代文明
369 泡泡龙 4
371 棉花小魔女 2
373 银河公主传说 3
375 英雄少年
377 立体炸弹人 2
379 公主之皇冠
381 光明力量 3
383 天界战棋
385 人神大战
387 忍者万丸
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎 2
393 神秘医院
395 山卡赛车 2
397 饿狼传说特别片
399 恶魔全书 2
401 FIFA98 足球
403 水浒－天导 108 星
405 邪神降临
407 金田少年之事件
409 飞龙 RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 辟邪除妖(2CD)

415 街(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就－三箭之誓
423 心跳的回忆
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战 1＋2
439 恶魔召唤师－灵魂租借
441 实况足球－炎之射手(KONAME)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
447 EVE(4CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
453 格兰威治赛车
455 模拟便利店 2
457 毁灭行动
459 97 拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
463 心跳的回忆 2(2CD)
465 卡通赛车 3
467 梦幻之星
469 樱花大战 2(3CD)
471 龙之力量 2
473 高达之野望
475 恶魔战士 3
477 机器人大战 F 完结篇
479 武装雄师 2
481 卒业旅行
483 秘密战队
485 光明力量－狙之神子
487 凉子风辉朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
495 魔幻侠影

497 银河警察 2(3CD)
499 巴洛克(异域)
501 GT24 赛车
503 少女革命(2CD)
505 格兰地亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
509 游戏青春
511 魔法学园
513 98 法国世界杯
515 梦幻模拟战五
517 跳跳乐
519 火爆钓鱼
521 美少女梦工场
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
533 战机射击
535 口袋战士
537 彩京五代－太阳表决
539 深海惊魂(2CD)
541 银河之星
543 击落王时代
545 魔剑美神
547 幻想水浒
549 光明力量 3
550 冰碧邪神宫
551 机动战舰 2CD
553 魔界村
555 飞翔篇
557 电车 GO!
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
565 高达之野望
567 CAPCOM 公司游戏合集 3
569 米老鼠和唐老鸭
571 1945 二代
573 漫画英雄对街霸
575 真剑游戏

577 水濑大冒险
579 伊苏合集
581 新世纪麻将
583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄
587 七星斗神
589 花枝育成
591 摇之动
593 美少女制服
595 王子复仇记
597 悠久幻想曲
599 琉璃色之雪
601 快乐麻将
603 圣诞节
605 时之道标
607 樱大战－帝击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
619 正义之纹章 2
621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车 GO
629 兵峰
631 主题公园
633 花组方块
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人 2
643 异形
645 龙少女
647 VR 赛车
649 WF 真人摔角
651 真女神转生(2CD)
653 炼金术士
655 机械战士 2
657 血工厂
659 Q 版 VR 战士
661 真武斗传
663 王国浪漫传说
665 英雄传说

667 饿狼传说 3
671 鬼太郎
673 卡普空 2
675 警察捉小偷
677 卡普空 5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将 R
691 97 首都高
693 旅鼠大冒险
695 饿狼 5
697 战国传说
699 青涩宝贝
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达 G 世纪
711 双打坦克
723 机车 3
727 辟邪除妖(2CD)
729 结婚
731 洛克人 3
733 万兽之王
735 音乐跳豆
737 暴力摩托
739 升龙三国演义
741 魔道物语
743 旅野仙踪
745 山脊赛车 2
747 神奇传说
749 爆 RPG
751 基连之野望
753 救火英雄
755 七喜小子
757 紫炎龙
759 哥斯拉
761 探侦物语(2CD)
763 高达 1

765 钢铁女友(2CD)
767 钢铁灵域
769 疾风魔法大作战
771 维京人
773 M 君传说
775 三剑客
779 AT 将棋
781 首映日(2CD)
783 反射
785 星之物语格斗
789 SD 高达
791 青海来的少女
793 宅娘哥治
797 卡片传说
799 大头仔
801 破亡之年
803 破坏城市
805 辉水晶
807 电梯大盗
809 魔法草猛
811 真说梦见馆
813 VG 女子格斗
815 Z 高达前篇
817 Z 高达后篇
819 少年街霸 1
823 速攻生徒会
825 战斧
827 格斗家 5
829 七小侠
833 VIRTNAL 麻雀 2
835 PUI. IRULAJ
837 麻雀 R
839 LTVE97
847 方块嘻哩
849 加尼加
851 雷鸟 V
853 火凤凰
855 百物语(2CD)
857 梦幻模拟战 3
859 金属战机
861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

01 R5 赛车	07 装甲核心	13 撞球	19 实况足球	25 极速之翼	32 FIFA 中球	38 电单车	44 麻雀家族	50 狂徒货柜车	56 飞机
02 真三国无双	08 老虎机	14 刃牙	20 2001NASCAR 赛车	26 世界大战	33 麻神 2	39 四驱车	45 和	51 剑豪	57 魔法使者
03 钢铁雄师	09 S 赛车	15 机械人大战	21 铁拳 TT	27 暗云	34 GT2000	40 IQ 方块	46 三国志七	52 建设金刚	58X－档案
04 八千最强列传	10 死亡游戏	16 雷电风暴	22 跳舞(2CD)	29 高达格斗	35 电子琴	41 沙罗曼蛇	47 GOLF	53 弯岸赛车	59 足球 2000
05 十项全能	11 追击手	17 影相	23 明星摔角	30 XFIRE	36 打鼓机	42 奥运会	48 生与死	54GP 电单车	60 铁拳 4
06 滑雪	12 爆列时空	18 魔术士	24 实况棒球	31 麻雀大会 3	37 实况桌球	43 街霸 EX3	49 第二神拳	55 红铃	

游戏配件

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 游戏配件 PS			PS 退镗枪	130	10	PS 原装光头	390	20	北通 PS2M 透明记	32	5	DC 组装震动器	48	5	GB(薄)	255	5
原装振动手	88	5	PS 透明方向盘	175	40	PS 组装光头	270	20	**DC 游戏配件**			DC 制转	60	5	GB(彩)	490	5
PS 原装手柄	52	5	PS 大摇杆	135	20	PS 金手子卡	29	10	DC 专用手柄	80	10	DC 摇杆	120	10	SNK 掌机	520	10
PS 组装手柄	8	5	PS 小摇杆	60	10	PS 专用电源	10	10	DC 原装光枪	280	10	DC 组装光枪	120	10	**土星配件**		
PS 组装振动手	60	5	PS 飞行摇杆	75	10	PS 手柄长线	12	10	DC 原装手柄	180	10	DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	175	5	SS 手柄	20	5
PSIM 标准记忆卡	22	5	PS 赛车手柄	50	10	北通 PS 双振手柄	80	10	DC 原装震动手柄	270	15	DC 金手指卡＋2M 记忆	175	5	SS 制转	35	5
PS2M 透明记忆卡	30	5	PS 对战线	8	5	北通 PS 野牛振手	65	10	DC 原装记忆卡	175	10	**主机系列产品**			SS8M 记忆卡	90	5
PS7 系列电影卡	198	5	PSAV 线	8	5	北通 PS 遥控手柄	65	10	DC 原装透明记忆卡	185	10	PS(9002)	1150	50	SS4M 加速卡	90	5
PS9 系列电影卡	190	10	PS S 端子线	10	5	北通 PS 月牙手柄	25	5	DC 原装振动器	135	10	PS(迷你机)	1080	50	SS AV 线	25	5
PS 振动吉它	75	10	PS RGB 线	10	5	北通 PS 铁手振动	99	10	DC 组装手柄	80	10	DC(日,欧版)	1050	50	SSJVC 光头	98	20
PS 振动枪	50	10	PS PDA	285	5	北通 PS 精灵小摇	58	10	DC 组装 2M 记忆卡	92	5	DC(美版)	118050				
PS 五四枪	50	10	PS 四分插	80	10	北通 PS1M 记忆卡	25	5	DC 组装 4M 记忆卡	90	5	PS2	3600	50			

GB 世界(主机,配件,卡带)

薄 GB 机	270	**卡带(免邮费)**		西部枪战	35	蓝精灵	38	魔界村	45	饿狼 3	22	牧场物语	26	口袋水晶	53
彩色 GB 机	490	单卡(彩)免邮费		大金刚	35	樱花大战	98	牧场物语	60	幽幽白书 1	22	名侦柯南 2	22	最终幻想	50
GB 对打线薄对薄	10	口袋银中文	40	数码暴龙	45	超级弹珠人	50	孤岛冒险二代	40	口袋红中文	33	洛克人 5	24	NBA2001	43
GB 万用对打线	15	口袋金中文	40	游戏王 1 中文	50	游戏王 2 中文	83	单卡(黑白)免邮费		大贝兽	25	战场之狼	18	哈罗门	70
GB 彩机镜面	8	勇者斗恶龙中	45	萨尔达中文	45	罗德岛战记	33	97 格斗	35	吞食天地中文	25	风中奇缘	18	新洛克人 X	20
GB 薄机镜面	8	牧场 1 中文	49	牧场 2 中文	48	三国志 2 中文	36	街霸 2	22	超魔英雄传	25	侍魂	26	新世纪福音战士	47
GB 薄机专用充电器	25	大富翁中文	40	七龙珠中文	50	炼金术士	48	幽幽白书 4	22	名侦柯南 1	21	幽幽白书 3	22	雷鳖机神(中文)	65
GB 2 合一放大镜	15	心跳体育版	50	合金装备	47	海陆空大战 2	35	胜利足球	23	洛可人 8	25	蓝球飞人 2	22	格兰蒂亚	40
GB 原装包(多种)	不等	统刚战记	50	钢铁与友情	40	魔法骑士	36	口袋青中文	33	西游记	18	口袋黄中文	34	英雄无敌 4	57
GB 耳机	8	坏玛莉 2	45	太空坦克	45	1942	42	太空 4 中文	26	狮子王	21	王国物语	34	携带电兽	62
GB 高亮度小灯	15	玩具大兵	45	真人快打	32	振动大金刚	63	三国志中文	25	斩红郎	31	第二次机器人中文	34	真女神转生(红之书)	50
GB 稳压电源	10	实况 2000	50	FIFA2000	43	99 足球	37	光之继承者	33	幽幽白书 2	22	海陆空大战	24	真女神转生(黑之书)	50
GB 笔式充电器	35	古墓丽影	95	百变小樱	55	陀螺大战 2	55	大金刚 3	24	钓鱼	25	魂斗罗 6	16	勇者斗恶龙 3	90
GB 彩机专用充电器	25	大贝兽 2 代	52	机器人完结篇	50	勇者 1＋2	52	异形 3	18	口袋绿中文	33	玛莉 3	26		
GB 皮卡兵多色包	13	玛莉奥 3	35	保龄球	40	格斗 2000	48	阿拉丁	21	公主钟声	33	吸血伯爵	18		
GB 彩机外壳	33	街霸 4	60	街霸	45	X－MAN	45	索尼克 6	25	侏罗纪 3 中文	45	玩具总动员	19		

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 3000,1001,5503,7000)620 元　九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 5501,7502,7501,7500)720 元

八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)420 元　八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测,绝无顾障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

游戏文化(免邮费)

太八项链	15	太八烟盒	45	太八情侣表	120	太九烟盒	45
放浪项链	15	樱花烟盒	45	太八腰表	60	卡通匙扣(50 品种)	8
太八单表	60	太八式子	12	太八火机	28		

香港精品手办(邮费:18 元/只)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120	格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38	大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120	拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105	火地草京(拳皇 高 25CM)	85	羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105	新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145	木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85	大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125	粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
站凌波丽(福音 高 25CM)	68	利安娜(拳皇 高 25CM)	69	浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98	新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45	全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69	零号机(福音 高 12CM)	45	大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
二号机(福音 高 12CM)	45	剑心(浪客 高 19CM)	69	葛城(福音 高 24CM)	68	藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68
大物流(福音 高 28CM)	125	原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69	太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60		

全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29	PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32	PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22	GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25	PS 机器人大战 a 全流程攻略＋地图(32 开 240 页全彩)	29	PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21	GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31	PS 机器人大战略(32 开 127 页全彩)	22	PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23	GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26	PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26	PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25	GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23	PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24	PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24	GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18	PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32	PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23	GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15	PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23	PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩).	19	GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
S 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29	PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25	PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18	GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24	PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25	PS 金手指大全(32 开 127 页黑白	20	PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22	PS 彩虹 6 号攻略(32 开 96 页全彩)	24	PS－DC－N64 金手指(32 开 128 页黑白)	18	PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29	PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22	GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35	PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30
DC 生化—维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	38	PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27	GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45	PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17	PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33	GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑		PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩)	22
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28	PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23	卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸		PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩)	18
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25	PS 前线任务 3 攻略(32 开 115 页黑白)	10	弹超人＋纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29	PS 三国志 7(32 开 207 页全彩)	29
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29	PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24	GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22	过期游戏志(88、47、49、45、74、35、25、83、50)	10

随身听大世界(货物贵重,邮购全部特快,邮费 50 元/台)批价另议

MD 类(原装标准配置)		松下 MW－2(单)	1200	SONY EJ715	925	品种	价格
品种	价格	夏普 MT77	2220	SONY EJ615	735	SONY 耳机 EJ700	1280
SONY MZ－R900	2280	夏普 MT66	1805	SONY E888	1185	SONY 耳机 E727	110
SONY MZ－R90	1980	夏普 ST77	1900	SONY E999	1415	SONY 耳机 838SP	205
SONY MZ－R91	2050	夏普 SR70H	1390	松下 CT540	1100	SONY 耳机 888SP	460
SONY MZ－R70	1500	**CD 类(原装标准配置)**		松下 CT780	1185	MD 碟	20
松下 MR－200	1600	品种	价格	松下 CT430	810	口香糖充电电池	130
松下 MJ－77(单)	1260	SONY EJ915	1430	松下 S222	480	光纤线	90
松下 MJ－33(单)	1190	SONY EJ815	1105	**配件类(所有配件全原装,免邮费)**			

广告 ADVERTISEMENT

北京银昆游戏专营店

各位动画连续剧爱好者你们好，本店隆重推出超浓压缩"卡通"连续剧，全接触，即在电脑上把"REAL"格式打开，就可观看你选购的各种动画、日剧连续剧等。超值享受，莫错时机，款到即可发货（CD 中附带 Real 播放文件）

名称	CD 片数
龙珠	20CD 合 2
GTO 麻辣教师	31CD 合 3
妖精战士	9CD 合 1
奥运高手	30CD 合 2
足球小子	9CD 合 1
兔子等着瞧	8CD 合 1
足球小子	18CD 合 1
美少女战士	52CD 合 6
迪士尼系列 1	25CD 合 1
迪士尼系列 2	25CD 合 1
迪士尼系列 3	25CD 合 1
迪士尼系列 4	25CD 合 1
迪士尼系列 5	25CD 合 1
灌蓝高手	50CD 合 6
黄金战士	6CD 合 1
中华一番	26CD 合 2
火魅子传	7CD 合 1
封神演义	26CD 合 2
橙路	24CD 合 3
金田一少年事件簿	18CD 合 2
超时空要塞	12CD 合 2
神行太保（圣子到）	24CD 合 2
舒克和贝塔	8CD 合 1
圣斗士星矢系列	25CD 合 2
足球小子	36CD 合 4
GS 美神	15CD 合 3
城市猎人	12CD 合 1
罗德岛战记	9CD 合 2
高达 08MS 小队	7CD 合 1
辣妹特工队	22CD 合 2
幽游白书	112C 合 6

名称	CD 片数
杰克奥特曼	8CD 合 1
魔幻游戏（奇异之旅）	64CD 合 3
流星花园	18CD 合 3
伊索寓言	9CD 合 1
凯蒂猫	25CD 合 1
南方公园	14CD 合 2
迪士尼卡通全集	40CD 合 5
棒球小子	72CD 合 5
高达 W	18CD 合 3
新透逗魔道士	9CD 合 1
机器猫	12CD 合 1
剑风传奇	13CD 合 2
神秘女孩	24CD
铃音	9CD 合 1
海贼王	22CD 合 2
星界之纹章	7CD 合 1
沉默的舰队（钳碧舰队）	8CD 合 1
宠物小精灵	24CD 合 3
猫和老鼠	58CD 合 2
追伤之人	12CD 合 1
蜡笔小新	20CD 合 2
名侦探柯南	68CD 合 7
反斗小精灵	12CD 合 2
DNA	5CD 合 1
樱花大战	9CD 合 1
聪明的一休	52CD 合 4
银装骑攻队	10CD 合 1
银河英雄传说	55CD 合 7
银河英雄传说外传	6CD 合 1
美少女系列	8CD 合 1
学园侦探团	16CD 合 2

名称	CD 片数
白狮子森林大地	[illegible]3CD 合 2
伙头仔昆布	[illegible]CD 合 1
魔装机神	10CD 合 1
去吧稻中兵团	9CD 合 1
忍者乱太郎	6CD 合 1
爱情白皮书	7CD 合 1
风魔小次郎	6CD 合 1
魔幻游戏朱雀篇	10CD 合 1
魔幻游戏青龙篇	9CD 合 1
樱桃小丸子第一部	14CD 合 2
樱桃小丸子第二部	14CD 合 2
饿狼传说	12CD 合 1
无限的未知	9CD 合 2
星界战旗	13CD 合 1
深海特工	9CD 合 1
青之 6 号	6CD 合 1
高达 ZZ	17CD 合 3
地狱老师	16CD 合 3
浪客剑心	26CD 合 4
彼男彼女的故事	13CD 合 1
高达 Z	17CD 合 3
三国演义	12CD 合 2
降魔战将十血战	18CD 合 2
高达 G	18CD 合 3
新世纪福音战士	13CD 合 2
高达 X	17CD 合 2
蜡笔小新＋衰仔乐园＋泰山＋狮子王＋玩具总动员＋米老鼠	合 4
秘境探险＋最之道＋亚基拉＋五星物语	合 4
恐怖宠物店＋传说巨神	8CD 合 1
少女革命	13CD 合 2

名称	CD 片数
最游记	6CD 合 1
3×3 只眼	7CD 合 1
头文字 D	18CD 合 2
暗黑破坏神	8CD 合 1
魔法少女	13CD 合 1
超人佳亚	9CD 合 1
相聚一刻（乱马 1/2 姊妹篇）	36 合 5
电影少女	8CD 合 1
米老鼠·唐老鸭	9CD 合 1
龙珠 Z	6CD 合 1
圣斗士星矢（下篇）	13CD 合 2
辣妹 VS 后街男孩 MTV	8CD 合 1
黑猫警长	6CD 合 1
樱花大战	30CD 合 1
高达 0079	16CD 合 2
蓝色高达（高达力量）	12CD 合 2
圣斗士星矢（北欧篇）	24CD 合 2
新天地无用	26CD 合 2
浪客剑心（追忆篇）	10CD 合 1
风雷剑传奇	26CD 合 2
枪神	13CD 合 2
闪电霹雳车	5CD 合 1
麻辣教师（后篇）	8CD 合 1
宫崎骏作品集	12CD 合 1
东邪西毒	8CD 合 1
变形金刚 TV 版	100CD 合 5
浪客剑心（下篇）	14CD 合 3
GT 龙珠	17CD 合 1
超能战士巴迪	8CD 合 1
圣斗士黄金十二宫	50CD 合 4
高达全集	85CD 合 15

名称	CD 片数
福音战士＋柯南＋篮板王	10CD 合 1
魔法阵都市	9CD 合 1
幽灵公主＋天使禁猎区＋透逗魔道士＋时空旅人	8CD 合 1
高达 0083	8CD 合 1
天使宝贝蛋	9CD 合 2
生Ⅲ＋太 8＋太 9	8CD 合 1
城市猎人	16CD 合 2
浪客剑心前传	8CD 合 1
街霸＋侍魂＋心跳回忆	12CD 合 1
魔形紫光	8CD 合 1
飞越巅峰＋午夜之眼	9CD 合 1
异次元世界	12CD 合 1
幸运女神	6CD 合 1
灌篮高手（剧场版）	13CD 合 1
家有贱狗	20CD 合 3
乱马 1/2	22CD 合 3
樱花通信全集	合 4
古龙豪侠传漫画	合 1
纯情房东俏房客	12 合 2
兽战士	17 话合 1
月影兰	16CD 合 1
超时空要塞Ⅱ	6CD 合 1
超时空要赛加强版	6 合 1
白色猎人＋杀人机器＋攻壳	8 合 1
乱马	10CD 合 2
伊甸少年	7CD 合 1
剑神	9CD 合 1
高达 V	17CD 合 3
变形金刚电影版	6CD 合 1

日剧、连续剧、电影

（以上每片均为 8 元）款到当天发货，邮费 15 元，数量不限。

名称	CD 片数
上海滩	20CD 合 3
八仙过海	20CD 合 3
小宝与康熙	40CD 合 5
行规十妖怪传说	8CD 合 1
杨家将	5CD 合 1
皇亲国戚	20CD 合 1
四大才子	26CD 合 4
鹿鼎记	44CD 合 5
聊斋先生	25CD 合 3
我和僵尸有个约会	36CD 合 4
007 全集	38CD 合 6
三毛流浪记	18CD 合 3
笑傲江湖	30CD 合 3
战争与和平	8CD 合 1
奥斯卡经典电影	16CD 合 2
星梦奇缘	22CD 合 2
绝代双娇	40CD 合 5
理想结婚＋妙手情天	36CD 合 3

名称	CD 片数
千禧赌王争霸战	30CD 合 4
李连杰全集	17CD 合 2
是谁偷走了我的心	5CD 合 1
西游记	41CD 合 6
王者之风	30CD 合 4
赌片全集	25CD 合 3
另有一个天堂	4CD 合 2
礼物	12CD 合 3
阿嘉莎克丝蒂全集	7CD 合 1
射雕英雄传	54CD 合 6
包青天	37CD 合 5
侠客行	20CD 合 3
新纵横四海	23CD 合 3
刘德华全集	16CD 合 2
倚天屠龙记	40CD 合 4
神雕侠侣	50CD 合 5
处女之路	11CD 合 2
卓别林电形精选	15CD 合 1

名称	CD 片数
风尘三侠	18CD 合 2
精武门	14CD 合 3
天龙八部	56CD 合 5
十大科幻片	20CD 合 3
美国惊险片、动作片、警匪片萃萃	20CD 合 3
危险关系＋午夜凶铃	23CD 合 3
爱没有明天＋传说教师	22CD 合 3
不落的太阳＋美丽人生	22CD 合 3
沙滩小子＋未成年	22CD 合 3
失乐园＋爱情梦幻	22CD 合 3
魔女条件＋冰之世界	25CD 合 3
危机四伏＋一声叹息＋妖怪＋叛逆女	8CD 合 1
神龙再现＋改正归邪＋行规＋安娜	8CD 合 1
超纵周星驰	30CD 合 4
周润发、李连杰精品	5CD 合 1
至尊成龙（成龙作品）	34CD 合 5
美丽人生（日剧）	20CD 合 3
周润发精典(2)	36CD 合 5

名称	CD 片数
陆小风之决战前后	20CD 合 3
蓝色妖姬	22CD 合 3
麻辣女教师（直海老师）	12CD 合 2
悠长假期	16CD 合 2
碧血剑	35CD 合 4
戆豆先生	10CD 合 1
东京爱情故事	16CD 合 2
史泰龙全集	14CD 合 2
泡沫爱情（安在旭）	16CD 合 2
二千年之恋	11CD 合 2
恐怖电影猛鬼街	14CD 合 2
吴君如影片集	24CD 合 3
万梓良影片集	27CD 合 3
周星驰全集	56CD 合 7
求婚（背后的男人）	16CD 合 2
一吻定情	9CD 合 1
勾魂使者	20CD 合 2
科幻奇异系列	16CD 合 2

名称	CD 片数
世界杯十大赛	12CD 合 2
欧洲足球精彩射门	11CD 合 2
星之金币	12CD 合 2
庶务二课	22CD 合 3
都是天使惹的祸	合 2
暗恋＋新闻女郎	23 合 3
相睇结婚＋神阿再多一点	24 合 3
拍档＋29 岁圣诞节	22 合 3
爱情白皮书	22CD 合 3
真爱代价＋又是月明时	25CD 合 3
白色之恋	12CD 合 2
恋爱难题	8CD 合 2
给我爱	12CD 合 2
王菲个人专辑	7CD 合 1
16 岁新娘	7CD 合 2
张柏芝个人专辑	6CD 合 1
跳跃大搜查线	12CD 合 2
爱情天书	12CD 合 2

由于每天都有新品种、请来信索取目录（装入贴好邮票的信封及 2 元钱），另外本店还经营 PC 游戏 1000 余种 SS 游戏 800 多种 PS 游戏 1000 多种欢迎索取目录，同时回收及经销二手 PS、SS、GB 等主机及周边、配件。电话：(010)66112500　邮编：100034　来信或汇款请寄：北京市西城区西四北大街 94 号　银昆游戏专营店　李春成收　（乘 105、13、823、22、38 路汽车报子胡同下车即是）

广州意翔电子

www.myx-games.com

E-mail: myx@myx-games.com

专业批发：PS, PS2, GB 主机、配件、饰品
PC 游戏配件，电脑耗材

热门精品：PS 原装光头，各种 GB 袋，PS-1M 记忆卡，各种 PS/PC 单打手柄、振动方向盘、摇杆。

最新 **PC** **USB** 即插即用双振手柄

公司地址：广州市先烈东路 190 号粤海凯旋大厦 1308 室
电话：020-87254096　87253717　马小姐、江小姐

南太门市：广州市西堤二马路 8 号南太日用品市场 A118 档
电话：020-81858642　（文化公园对面）

天河门市：广州市天河石牌西路新概念电脑城二楼中央柜台
电话：020-87540192　（太平洋电脑城后座）

欢迎光临我们的网站垂询详细的图文资料

Gnet 新亚智乐电子实业有限公司

www.chinagnet.com

中国专业游戏网

新亚网上邮购商城隆重开张！！！

新亚公司面向全国经销商批发 TV GAME 游戏产品，主要包括：

PS、PSone、PS2、DC、GAMEBOY、SNK、WS、16 位 SEGA 等游戏主机及其周边配件，并批发各类原版盘及游戏精品、饰物，欢迎各地经销商与我们联系、洽谈，我们将在每个城市地区选择一独家代理。

广州联系电话：020-81851337　81861313　传真：81900258
联系人：熊先生　手机：13016088135
地址：西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 门市部

北京联系电话：010-65924082　传真：010-65958264
地址：北京朝外头条甲 93 瑞丰大厦 103 室

香港联系电话：00852-22648532　传真：00852-22648570
地址：九龙旺角弥敦道 582-592 号信和中心 701 室

E-mail: game@chinagnet.com



天津海虹游戏



玩友神州社会员杨子江开办（LV70职业教皇）闯关族挚友，信誉保证

本页广告所录商品邮费不论类别，品种数量，一次邮购只需 15 元；本店商品质量上乘，请认准优质标记

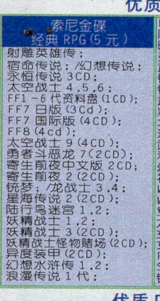
优质日本卡通动画，4 元/张；节目单每 1 条是一个购买单位，每月都有新品种上市

（动画片 VCD）机器人大战登场作品

圣战士 3CD /飞跃颠峰 3CD
传说巨神伊迪安 4CD
超时空要塞 TV 版 12CD
可曾记得爱 2CD
超时空要塞 PLUS4CD
真三一万能侠 7CD
魔装机神 7CD /重战机 2CD
新世纪 EVA13CD
EVA 完结篇 4CD /高达 0083 6CD
机动战士高达 F91 2CD
高达马沙的反击 2CD
高达 0079OVA 版 6CD
高达 0079TV 版 16CD
高达 0080 口袋战争 3CD
高达 0083 剧场版 2CD
高达 08MS 小队 6CD
高达 08MS 小队完结篇 1CD
机动战士 Z 高达 17CD
机动战士 ZZ 高达 16CD
机动战士 G 高达 17CD
机动战士 V 高达 17CD
新机动战记 W 高达 17CD
W 高达无尽的华尔兹 2CD
W 高达战场回忆录 4CD
战国魔神 13CD

其他卡通精品

机动战士 X 高达 17CD
倒 A 高达 6CD SD 高达（2CD）
银河英雄传说完全 TV 版 55CD
银河英雄传说污名的代价 2CD
银英传朝之梦夜之歌 2CD
银英传白银之谷 2CD
银英传新战争序曲 2CD
城市猎人百万黄金 1CD
城市猎人海滩之战 1CD
城市猎人我的爱人 2CD
城市猎人保镖密令 2CD
99 城市猎人 2CD
城市猎人爱与宿命的连发枪 2CD
超时空要塞 2 3CD
超时空要塞 D7 4CD



超时空要塞 D7 电影版 1CD
不思议游戏青龙篇 9CD
不思议游戏朱雀篇 10CD
不思议游戏延续篇 6CD
不思议游戏剧场版 2CD
柯南第四部最新 7CD 完结
柯南世纪末魔术师 2CD
柯南来自黑暗组织的女子 2CD
柯南 14 番目的 2CD
柯南引爆摩天大楼 2CD
柯南青山刚昌短篇集 1CD
柯南连续两大杀人事件 2CD
柯南太顺利的推理 1CD
柯南超级杀人计划 2CD
柯南毛利小五郎 2CD
柯南意味深长的音乐盒 2CD
柯南第十位乘客 2CD
柯南刑事恋爱物语 2CD
柯南卡拉 OK 厅杀人事件 1CD
柯南步美被绑架事件 1CD
柯南阿兰的初步推理 1CD
柯南瞳孔中的暗杀者 2CD
柯南江户诱拐事件 1CD
柯南黑天使的翅膀 2CD
柯南对怪盗基德 1CD
柯南奇怪的寻人事件 1CD
大友克洋－麻木之部屋 2CD
大友克洋－老人与 Z2CD
大友克洋－亚基拉 2CD
大友克洋－世界末日 2CD
大友克洋－机械嘉年华 2CD
大友克洋－memoeries（记忆）2CD
浪客剑心 TV 版（一）12CD
浪客剑心 TV 版（二）14CD
浪客剑心 TV 版（三）7CD
浪客剑心 TV 版（四）9CD
浪客剑心 TV 版（五）9CD
浪客剑心追忆篇 4CD
浪客剑心剧场版 2CD
圣斗士星矢－黄金十二宫 25CD
圣斗士星矢－神与神激战 1CD
圣斗士星矢－黄金苹果 1CD
圣斗士星矢－海皇篇 5CD
圣斗士星矢－北欧篇 9CD
圣斗士星矢－最终圣战 1CD
圣斗士星矢－真红少年 1CD

圣斗士星矢 BTX 9CD
幽游白书 TV 版上 12CD
幽游白书 TV 版下 12CD
幽游白书 TV 版完结篇 14CD
幽游白书剧场版 2CD
幽游白书电影版夜叉阴谋 1CD
暗黑破坏神 3CD
罗得岛战记 6CD
新罗得岛战记 9CD
圣子到 12CD /剑风传奇 13CD
相聚一刻 TV 版上 16CD
相聚一刻 TV 版下 16CD
相聚一刻剧场版 1CD
宇宙骑士 16CD /宇宙骑士 2 3CD
天地无用剧场版－炎夏之圣诞 2CD
天地无用剧场－遥远的思念 新天地无用 TV 版 9CD
新天地无用外传 9CD
孔雀王 3CD /真孔雀王 2CD
JoJo 奇妙冒险 3CD
JOJO 冒险第 2 部 3CD
3X3 只眼第二部 3CD
金田一少年 TV 版 13CD
金田一少年－歌剧院幽灵 2CD
金田一七濑美雪杀人嫌疑犯 1CD
金田一露西亚人偶事件 5CD
金田一绝顶聪明的推理 2CD
金田一飞弹机关屋杀人事件 3CD
金田一 2 杀戮之绀碧岛 3CD
少女革命 TV 版 13CD
少女革命剧场版 3CD
GS 美神 TV 版 15CD
GS 美神剧场版 1CD
逮捕令（1－6）6CD
逮捕令剧场版 2CD
橙路 TV 版 24CD
橙路剧场版 2CD /烈火之炎 14CD
碧奇魂 20VA 版 1CD
碧奇魂 TV 7CD /学校有鬼 6CD
大运动会 6CD /爆笑吸血鬼 3CD
街霸 OVA 完结篇 7CD
街霸剧场版 2CD /少年街霸 4CD
饿狼传说 4CD /恶魔战士 4CD
97 拳王 2CD /98 拳王 2CD
99 拳王 2CD /拳王 2000（1CD）
太空战士 9 1CD /侍魂 3CD
地狱老师 TV 版 99 最新 16CD

地狱先生 1CD /斗神传 2CD
装甲骑兵 3CD /幽灵公主 2CD
吸血姬美夕剧场版 2CD
我的爱神 3CD /幸运女神 6CD
伤追人 5CD /樱花大战 2CD
樱花大战 TV 版 5CD
樱花大战 TV 第 2 部 5CD
樱花大战第 3 部 5CD
樱花大战第 4 部 5CD
樱花大战第 5 部 5CD
心跳回忆 MTV1CD /3X3 眼 4CD
心跳回忆 2CD /北斗神拳 2CD
天空之城 2CD /天空战记 3CD
听到涛声 1CD /清涩宝贝 6CD
GTO 麻辣教师上 9CD
GTO 麻辣教师下 8CD
机动战舰剧场版 2CD
五星物语 1CD /风魔小次郎 6CD
寄生前夜 2CD /青之 6 号 4CD
X 战记 2CD /东京巴比伦 1CD
最游记 11CD /能量宝石 1CD
鬼神童子 2CD /倒凶十将传 2CD
足球小将 5CD /蜡笔小新 2CD
特搜机动队 3CD /守护月天 3CD
海底娇娃蓝华 4CD /强殖装甲 3CD
沙罗曼蛇 2CD /梦幻街少女 2CD
兽兵卫忍风帖 2CD
武神传说 3CD /魔术师奥凡 9CD
魔术师奥凡第 2 部 12CD
霸王大系龙骑士 6CD
魔剑美神剧场版 1CD
秀豆魔道士 OVA 3CD
秀豆魔道士 9CD
秀豆魔道士完结篇 13CD
新秀豆魔道士 9CD
青空少女战队 2CD
攻壳机动队 2CD
攻壳机动队示郎正宗 2CD
攻壳机动队 M66 1CD
福星小子圣水奇缘 2CD
他和她的故事 14CD
银河铁道 999 1CD
新无责任舰长 5CD
机动警察 2CD /机动警察诞生 3CD
冒险少女娜汀亚 2CD
破邪大星 3CD /光之帆船 2CD

哥布拉大决战 2CD
鲁帮三世 2CD /七都市物语 1CD
火圣旅团 1CD /宇宙海盗 2CD
梦幻骑士 5CD /洛克人 4CD
风之谷 4CD /电脑刑事 3CD
八云立 1CD /决斗三万年 1CD
英雄本色 1CD /阿拉蕾 2CD
金星战记 2CD /吉他少年 1CD
网络战士 2CD /少女安妮 2CD
绀碧舰队 2CD /新海底军舰 2CD
魔动王电影版 1CD
星方武侠 6CD /美少女枪神 2CD
恶杀罗鬼 13CD /学校幽灵 6CD
无限地带 6CD /影技 3CD
艾迪龙战记 7CD
课本没教的故事 2CD
三个候补猎人 1CD
午夜之眼 2CD /电脑战队 3CD
灵魂力量 9CD /魔影紫光 2CD
新吹破糖危机 7CD
恋爱候补生 1CD /星方天使 1CD
烈炎杀人课 2CD /少年街霸 2CD
天使禁猎区 3CD /龙姬传承 1CD
真夜中侦探 6CD
听到涛声 1CD /铳梦 1CD
福星小子爱星球之恋 2CD
乱马 1 /2 3CD /花样男子 1CD
乱马 1 /2 中国侵昆仑之战 2CD
美少女杀手 2CD
巴别二世 4CD /精灵使 1CD
TO HEART 7CD /光明战士 2CD
流星花园 TV 版 17CD
流星花园剧场版 1CD
神秘机械女神 4CD
梦中相会 3CD /王立宇宙军 2CD
圣传 2CD /玲音 5CD
变色龙 3CD /闪电霹雳车 4CD
刻之大地 3CD /尾崎南 1CD
菜菜子解体诊断书 2CD
安充达－大学篇 2CD
兰色高达完全版 10CD
迷宫物语 1CD /时空转抄 6CD
爆炎一族 2CD /星际争霸 6CD
库洛魔法使 14CD
库洛魔法使剧场版 2CD
星界之文章 7CD /接触 2CD

高智能方程式 ZERO 4CD
高智能方程式 OVA 版 4CD
高智能方程式 TV 版 13CD
白色猎人 TV 版 9CD
白色猎人剧场 2CD
篮球飞人 1CD /猎人 3CD
再见萤火虫 2CD
炎之记忆 2CD /乐胜 1CD
龙猫 2CD /百变狸猫 1CD
生化危机真人版 2CD
织田信长真人版 2CD
怪医秦博士 3CD
怪医秦博士千僖版 2CD
怪医秦博士杀人迷团 1CD
口袋妖怪爆炎 2CD
女神候补生 4CD
恐怖宠物店 4CD
安达充最后冠军 3CD
皮卡丘的寒假 1CD
毕其顿的恶魔 2CD
魔鬼天使战警 3CD
浪客剑心 TV 版未放映 1CD
爱情白皮书 7CD
太空战士 8MTV 1CD
枪神 TV 13CD /幸运女神 6CD
尾崎南最终章 3CD
尾琦南绝爱 1CD /幻魔大战 2CD
虚界的魔兽 OVA 5CD
宫崎俊高立的未来世界上 13CD
宫崎俊高立的未来世界下 12CD
变形金刚 2CD
变形金刚 TV 版 10CD
超魔神英雄传 25CD
魔法阵都市 9CD 完结篇
勇者斗恶龙 10CD
快感指令 15CD 完结篇
头文字 D 上部 9CD
头文字 D 第 2 部 5CD
公园前派出所 2CD
学生妹 2CD /鬼姬传说 2CD
令人战栗的格林童话 1CD
幽游白书大百科 1CD
高达真人版 2CD
万能文化猫娘 6CD

优质 PS 游戏金碟 5 元/张，英文版精品 8 元/张，保存时间长，好读盘；免费派送节目单（1000 余种），邮费 15 元不论多少

索尼金碟 经典 RPG（5 元）

射雕英雄传；
宿命传说；/幻想传说；
永恒传说 3CD；
太空战士 4,5,6；
FF1－6 代资料集（1CD）；
FF7 日版（3CD）；
FF7 国际版（4CD）；
FF8（4CD）；
太空战士 9（4CD）；
寄生前夜 2（2CD）；
寄生前夜中文版（2CD）；
[illegible]
锐影；/龙战士 3,4；
[illegible]
陆行鸟迷宫 2；
妖精战士 1,2；
妖精战士 3（2CD）；
[illegible]
异度装甲（2CD）；
幻想水浒传 1,2；
浪漫传说 1 代；

beyond the beyond；
阿兰多拉 1,2；
暗黑破坏神（动画版）；
灵魂黑客（3CD）；
武神传说；/神界之战；
银河之星 1（2CD）；
银河之星 2（3CD）；
[illegible]

怪物农场 1,2；
玛莉工作室；
艾莉工作室；
玛鲁王国人形姬 1,2；
屠龙战记（2CD）；
波波古罗斯物语 3（3CD）；

战略 SLG（5 元）

[illegible]

幻想大陆战记黄金版（2CD）；
便利店之王；
路行鸟牧场；
圣战士传说；
太阁立志传 2,3；
三国志霸王大陆；
维新之岚；
[illegible]

其他类（5 元）

火魅子传（3CD）；
天空镇魂歌；
星界之纹章；
三国孔明传；
毛利元就；/织田信长；
超魔神英雄传；
沙罗曼蛇大战略；
主题医院；
J 联盟育成足球；
文明 1,2；
银河英雄传说；
人鱼的烙印；
银河英雄大富翁（2CD）；
FEDA2；/时空之旅；
机器人大百科（2CD）；
卡片召唤师；
圣灵机；/大战略；
新战斗国家；
红色警报（2CD）；
红色警报加强版（2CD）；
沙丘 2000；
绝地风暴 2；
上帝也疯狂 3；

凝望骑士；
心跳纪念品 1,2（5CD）；
虹色青春；
彩之爱歌（2CD）；
旅立之诗（2CD）；
心跳方块；
心跳放课后；
双面女郎（2CD）；
拥抱季节（2CD）；
L 的季节；
天诛中文版；
天诛 2；/天下统一；
足球自由人 2 斗神传 3；
洛克人 1,2,3,4,5,6,7,8；
洛克人 X3；/洛克人 X4；
洛克人 X5；/魂斗罗 2；
超时空可曾记得爱（2CD）；
少年街霸 1,2,3；
CAPCOM 合集 1,2,3,4,5；
双截龙；/铁拳 1,2,3；
高达格斗之王 1,2；
真人快打合集；
拳王京（好版）；
侍魂 1＋2,3,4；

世界斯诺克台球大赛；
足球经理 2000；
大众高尔夫 2；
D 之食卓（3CD）；
盗墓者 1,2,3,4,5 代；
日版生化 2（2CD）；
生化 1 震动（2CD）；
实况沙罗曼蛇；
沙罗曼蛇；/生化 3；
沙罗曼蛇外传；
终极火力；/R－TYPE；
山脊赛车 3,4；
实况足球五 100%
全中文版；
雷鸟 5；/足球小将；
本格围棋；/游戏王 1,2；
名侦探柯南；
新世纪 GPX 方程式（2CD）；
实况足球 3,4；
95,96,97,98,99 拳王；
合金装备加强版（3CD）；

英文版经典（8 元）

宿命传说；

太空战士 5；
太空战士 6；
太空战士 7（4CD）；
太空战士 8（4CD）；
太空战士 9（4CD）；
寄生前夜 2（2CD）；
格兰蒂亚英文版（2CD）；
陆行鸟迷宫 2；
异度装甲英文版（2CD）；
浪漫传说 1；/龙战士 4；
Beyond the beyond（SCE）；
阿兰多拉 1 代；
银河之星 1 代（2CD）；
晶莹之露（SQUARE）；
北欧战神（2CD）；
穿越时空英文版（2CD）；
女神异闻录罚；
圣剑传说；/武藏传；
皇家骑士团 2；
太空战士战略版；
玉茧物语；
生化危机 2（2CD）；
生化危机 3；

优质 DC 金碟，7 元/张，邮费 15 元，每张碟均经测试，绝无质量问题，全部现货，无需备选．每月新品种见节目单最后即可．

极少数游戏与震动包不兼容，如有异常请您拔下震动包再进行游戏．



DC 游戏

001–003 [illegible]
004 黄金国之门 2；
005 黄金国之门 2；
006 世嘉 GT；
007 世嘉 GT plus；
008 世嘉打力 2；
009 樱花大战攻关 2；
010 漫画英雄 VS CAPCOM2；
011 海豚 DC 版；
012 Canon Spike；
013–017 [illegible]
018 Sonic 大冒险；
019 [illegible]
020 Sonic 外传；
021 罗德岛战记；
022 美少女雀士；
023 世界高尔夫大赛；
024 Hello kitty；
025 死亡之屋 2；
026 快打刑事 2；

027–050 [illegible]
051 生化危机 3；
052 皇牌轰炸机；
053 星球大战赛车；
054 星球大战过关；
055 波斯王子阿拉伯之夜；
056 格斗力量 2；

057–079 [illegible]
080 电脑战机 2；
081 SEGA 俄罗斯方块；
082 NAMCO 博物馆；
083 魔剑 X；
084 真人快打；
085 蓝刺；

086–108 [illegible]
109 F1 世界 2；
110 大战略；
111 电车 GO2；
112 悉尼奥运会；
113 欧洲杯足球；
114 滑板冲浪；

115 极限运动（SEGA 出品）；
116 Tricolore Crise（RPG）；
117 光明与黑暗；
118 冰冬音乐世界；
119 翡翠战士（HUDSAN，RPG）；
120 NBA2001；
121 十八轮大卡车；
122 赌城押牌王；
123 世嘉湖钓鱼；
124 美少女学园；
125 DDR2 代完美版；
126 DDR 俱乐部 DC 版；
127 七星魔法使徒（FALCOM，RPG）；
128 金银岛大冒险；
129 古堡屠龙；
130 钢铁战记（CAPCOM，机器人对战）；
131 影子侠（AVG）；
132 百兽王；
133 VR 战士 3；
134 Napple Tale（RPG）；
135 JULY 七月（AVG）；
136 央华封神（ESP，战略）；
137 失落的皇国；
138 人类最终决战；
139 星际斗士 2；
140 VR 网球；
141 霸王战记（战略）；
142 火箭小子；
143 杀手卫星；

144 卡通战士；
146 欢乐跳舞；
147 铁达魔龙（3D 射击）；
148 特技滑板；
149 滑板飞侠；
150 胜利三旗赛车；
151 蛋（RPG）；
152 空中霸王；
153 能量宝石 1；
154 能量宝石 2；
155 MSR 赛车（SEGA 极品）；
156 全日本摔跤；
157 JOJO 冒险；
158 七之密馆（光荣 AVG）；
159 太空怪虫；
160 终极摔跤大赛；
161 虫虫特工队；
162 魔域战斧（4 打）；
163 街头图鸦（Jet Grind Radio）；
164 顽皮小魔星；
165 WWF 摔跤擂台大赛；
166 罪恶之城 AVG；
167 拳击大赛；
168 恐怖战士；
169 MDK2；
170 玩具骑兵（SEGA，射击）；
171 坦克和体战；
172 古代遗迹之谜（HUDSAN，RPG）；
173 幻影骑兵；

174 太阳保卫者；
175 魔法小女巫；
176 东尼滑板；
177 撞车王；
178 ECW 摔跤大赛；
179 梦游美国 2001；
180 梦幻之星网络版；
181 GUILTY GEAR X；
182 月华剑士 2；
183 VGA 引导碟 1.2 版；
184 DC 超任模拟器 5CD；
185 无限回忆（AVG）；
186 DC 金手指；
187 武装枪骑兵（双人射击）；
188 狂野之吻（动作 AVG）；
189 三番市赛车；
190 迪斯尼 101 斑点狗（过关）；
191 青之 6 号（AVG）；
192 袋鼠历险记（过关）；
193 大雪战；
194 NOMAD SOUL（AVG）；
195 机甲之翼 2（capcom 飞机，4 打）；
196 超级街霸 2x（16 人街霸）；
197 格斗之蛇 2；
198 sega 经典 12 合 1；
199 大众高尔夫球 2；
200 我是机器猫；
201 商业间谍日版；
202 水上摩托艇；

203 亚历山大战记（即时战略）；
204 MD 模拟器 1100 合一（2CD）；
205 NGP 模拟器；
206 滑板冲浪；
207 快刀 2（生化式 AVG）；
208 人玩鬼（动作 AVG）；
209 小鸡快跑；
210 黄金国之门 3；
211 NBA2K9SEGA）；
212 NBA2K1（SEGA）；
213 基伦的野望（2CD）；
214 三角洲特种部队；
215 最终任务（动作 AVG）；
216 二战神鹰（3D 飞机座舱）；
217 橄榄球大赛；
218 飞空之舞（3D 座舱飞机）；
219 噗呦噗呦 4（方块，SEGA）；
220 五子棋；
221 拳王 98 DC 版；
222 SONIC2；
223 欧洲俱乐部足球；
224 SEGA 千禧纪念版（莎木 2 体验版）；
225 超时空要塞 m3；
226 超发明 boy（RPG）；
227 过山车；
228 西风诗狂想曲；
229 CAPCOM 网球

经典游戏卡通音乐，歌曲 CD，6 元/张，邮费 15 元不论多少；未注明 CD 数的均为 1CD，请注意新品种

经典游戏音乐 CD

太空战士 9 原声 4CD
太空战士 9 歌集（含英文曲）太空战士 9 钢琴曲
太空战士 9 原声 plus
太空战士 9 重奏版
太空战士 8 原声 4CD
太空战士 8 歌曲
太空战士 8 钢琴曲
太空战士 8 管旋乐
太空战士 7 原声 4CD
太空战士 7 重奏版
太空战士 6 原声 3CD
太空战士 6 钢琴曲
太空战士 6 特别版
太空战士 6 伟大的终曲
太空战士 6 stars
太空战士 5 原声 2CD
太空战士 5 钢琴曲
太空战士 5 亲爱的伙伴们
太空战士 4 原声
太空战士 4 钢琴曲
太空战士 4celtic moon
太空战士 4minimum album

太空战士 5＋1
太空战士 3 原声
太空战士 3 永远的风之传奇
太空战士 1＋2 原声
太空战士虔诚的祈祷
太空战士神秘的旅程
太空战士风与火
太空战士龙与星
太空战士混音版
太空战士爱在成长
太空战士传奇
太空战士 1987－1994
太空战士 1994－1999
太空战士交响组曲
太空战士战略版原声 2CD
圣龙传说原声 /双界仪
勇者斗恶龙 7 原声 2CD
勇者斗恶龙 6 交响曲 2CD
勇者斗恶龙 6 钢琴曲
勇者斗恶龙 4 交响乐
勇者斗恶龙 3
勇者斗恶龙 1
勇者斗恶龙 2
勇者斗恶龙 1＋2
another mind 原声

武藏传原声 2CD
陆行鸟赛跑
陆行鸟迷宫 1
陆行鸟迷宫 2
时空之旅原声 3CD
时空之旅 PS 版
穿越时空 3CD
晶莹之露原声 2CD
前线任务 2 原声
Live a live 原声
圣剑传说 2 原声
圣剑传说 2PLUS
圣剑传说 3 原声 3CD
圣剑传说 PS 版 2CD
浪漫沙嘉 3 原声
浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
浪漫沙嘉开拓者 2
沙嘉开拓者 2 钢琴曲
放浪冒险潭原声 2CD
异度装甲原声 2CD
异度装甲重奏版
寄生前夜原声 2CD
寄生前夜混音版
火焰文章原声 3CD
圣战系谱交响乐

梦幻之星 4 /超级玛利 3
女神传说原声 2CD
女神传说混音版
生化危机 1－3
皇家骑士团 2 原声 3CD
生化维罗尼卡原声
BASTMOVIE 歌曲集
恶魔城月下夜想曲原声
DDR3 原声 2CD
吉他 2 代音乐集
龙骑士传说原声
格兰迪亚原声 4CD
格兰迪亚 2 原声
利加亚传说原声
银河之星原声
佳尔亚幻想记
燃烧战车原声
幻想传说原声
Wildarms 原声
Wildarms2 原声集 2CD
萨尔达传说 64 音乐
心跳回忆 2 歌曲全集
机器人大战 a 原声歌唱集 3CD
GT 赛车原声集
游戏歌曲精华录 1－4 集 4CD

阿兰多拉原声
生化危机混音版
SFC 大金刚 3
梦精灵 Nights
SFC mother2
梦幻模拟战 3 歌曲集
梦幻模拟战 5 歌曲集
梦幻模拟战精选
魂斗罗 3 原声
恶魔城血之轮回
历代恶魔城音乐精选
历代恶魔城音乐精选 2
恶魔城启示录
生化危机交响乐
女神异闻录 /光明力量 2
DC 宇宙第五频道原声
超级玛莉 64 /寂静岭
超级玛莉混音
银河之星 2 永远的兰色
经典游戏交响音乐会 5CD
心跳回忆 OVA 原声
心跳回忆奇妙圣诞
心跳回忆 5 周年纪念
心跳回忆馆林见晴
心跳滕崎诗织永远在一起

心跳回忆滕崎诗织情人节
心跳回忆滕崎诗织风之扉
心跳回忆滕崎诗织钢琴精选
心跳回忆虹色青春
心跳回忆原声歌唱集
樱花大战原声歌唱集
莎木音乐 CD
忍者龙剑传 1－3（3CD）
动画歌曲大奖作品集
动画歌曲大奖作品集 2
幽游白书 47 首
幽游白书最强系列
灌篮高手 TV 版歌曲大全
男儿当入樽 26 首
新世纪 EVA 主题歌曲集
新世纪 EVA 原声集（3CD）
机器人大战 F 原声集
机器人完结篇
浪客剑心主题歌集
维新志士镇魂歌
明治剑客浪漫集

卡通精品

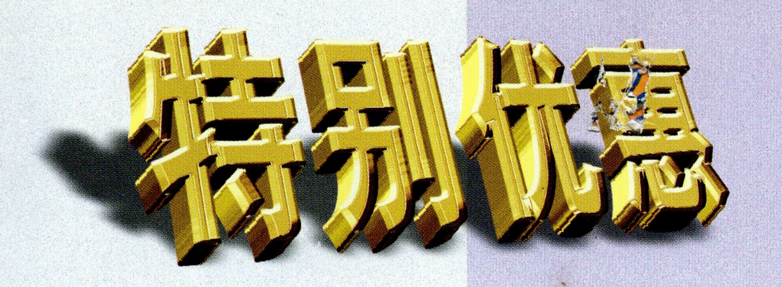
卡通大奖 MTV
超时空要塞火爆精选
超时空要塞歌曲精选

超时空银河系网络榜
超时空主题歌插曲
超时空 15 周年纪念
超时空 15 周年单双组合
宫奇峻作品精华
宫奇峻卡通主题歌集
宫奇峻动画世界音乐篇
日本卡通动感系列
动画歌曲集
不思意游戏主题歌集
橙路主题歌集
樱花大战录音馆
足球风云主题歌集
城市猎人主题歌集
电影少女主题歌集
新世纪 EVA 特别版
日剧主题曲 mtv
99 拳王（2CD）
枯落魔法使（2CD）
名侦探柯南
魔法少女 /乱马 1 /2
中华一番原声歌唱集
TO HEART 原声歌唱集
高智能方程式原声歌唱集
浪客剑心追忆篇原声

皮卡丘 /相聚一刻
秀豆魔道士原声大碟
秀豆魔道士主题歌集（2CD）
罗德岛战记原声集（3CD）
GS 美神歌曲集
青之 6 号原声
他和她的故事原声（3CD）
头文字 D 歌唱集
烈火之炎原声歌唱集
万能文化猫娘原声歌唱集
拳王 2000 原声歌唱
超魔神英雄传歌曲集（2CD）
金田一少年原声歌集
圣斗士星矢精选合集
美少女战士圣诞歌集
高达 0080 /高达 0083
高达 08MS 小队
高达 20 周年纪念
高达 V 原声
高达 V 交响乐
高达 X /高达 F91
高达主题歌集（2CD）
高达追忆歌曲集

1. 土星节目软件数百种，5 元/张，优质盘，邮费 15 元，请著明 2 个备选节目。请参考以前广告或索取节目单。
2. PS, SS, DC 目录免费索取，音乐 CD，动画片请参考广告．单独索取请添好回程信封并贴 0.8 元邮票．
3. 请本地玩友以店内标示价格为准。

邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号
电话：022－27308685
邮编：300020
收款人：杨子江



本刊的优惠活动获得了广大读者的好评，不少读者在此次活动中买到了他们以前没有买到的书刊，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续，欢迎广大读者选购。

格斗秘笈修定版

原价：~~22.00元~~
优惠价：18.00元

电子游戏与电脑游戏 96 典藏本

原价：~~22.00元~~
优惠价：15.00元

电子游戏与电脑游戏三周年纪念号



原价：~~6.50元~~
优惠价：5.00元

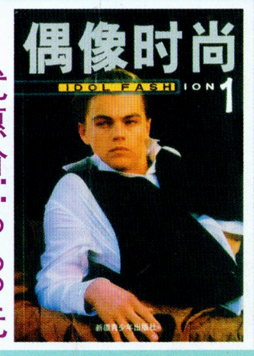
电子游戏最新指南与攻略(5)

原价：~~15.00元~~
优惠价：13.00元

电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

原价：~~7.90元~~
优惠价：5.00元

偶像时尚(1)



原价：~~9.80元~~
优惠价：6.00元

名　称	原　价	优 惠 价	备　注
秘技宝典·续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 500 本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 600 本
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏 97 典藏本	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏 98 合订本上	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 300 本
电子游戏与电脑游戏 98 合订本下			
电子游戏与电脑游戏 99 合订本上			
电子游戏与电脑游戏 99 合订本下			
99 年电子游戏广场 4	~~10.00元~~	8.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 150 本
99 年电子游戏广场 5			
99 年电子游戏广场 6			
99 年电子游戏与电脑游戏 6	~~6.50元~~	6.00元	因杂志社存量有限，限量邮购 260 本
99 年电子游戏与电脑游戏 8			
99 年电子游戏与电脑游戏 9			
99 年电子游戏与电脑游戏 11			







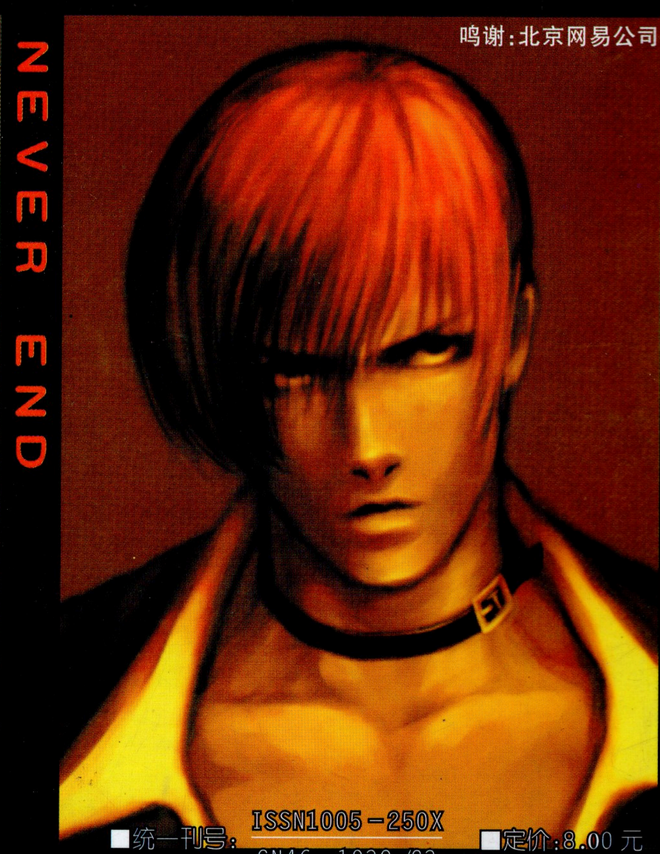
GAME

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEVER END

鸣谢:北京网易公司





■统一刊号: ISSN1005－250X CN46－1039/G3 ■定价:8.00元